

## البحث الجامعي

استخدام لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*) لتعليم مهارة الكتابة

في مدرسة جوهر العلوم الابتدائية الاسلامية سيتوبونندو

إعداد :

نعيمة نور واحدة

رقم القيد : ١٧١٥٠١٠٧

الإشراف :

محمد ابن أحمد الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٧٨٠٦١٤٢٠١٤١١١٠٠١



قسم تعليم اللغة العربية

كلية علوم التربية والتعليم

جامعة مولنا مالك إبراهيم الاسلامية الحكومية مالانج

## الاستهلال

وَالَّذِينَ جَاهَدُوا فِينَا لَنَهْدِيَنَّهُمْ سُبُلَنَا ۚ وَإِنَّ اللَّهَ لَمَعَ الْمُحْسِنِينَ □ - ٦٩

Dan orang-orang yang berjihad untuk (mencari keridaan) Kami, Kami akan tunjukkan kepada mereka jalan-jalan Kami. Dan sungguh, Allah beserta orang-orang yang berbuat baik.

(Q.S Al-'Ankabut : 69)

# إهداء

أهدي هذا البحث الجامعي إلى:

## والدي و والدي

أبي المحبوب (نورياني) و أمي المحبوبة (ستي مصدة)

المعلمان الذان يعلمان منذ سقط رئسي إلى هذه الدنيا حتى الآن.

أرجو رضاها عسى الله أن يغفرلها ويرحمها كما ربياني صغيرا

وحفظهما الله وأبقاهما في سلامة الإسلام والإيمان في الدنيا والآخرة، آمين

## و زوجي

(خير الأمام)

جزيل الشكر على دعائه. عسى الله أن يسهل أموره واستجاب الله همته في والدنيا  
والآخرة.

## كلمة الشكر والتقدير

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد لله الذي آتانا بالوحدانية بفضل ربنا، ثم الصلاة والسلام عليك ولآل أياخير الأنام ربي كريم وأنت ذو خلق العظيم فاشفع لنا فاشفع لنا عند الكريم. أما بعد

الحمد لله لقد تمت كتابة هذا البحث الجامعي بموضوع " استخدام لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*) لتعليم مهارة الكتابة في مدرسة جوهر العلوم الابتدائية الاسلامية سيتوبوندو " بمداية الله عز وجل وعنايته وعونه واعتراف الباحث أن هذا البحث مليء بالنقصان والأخطاء اللغوية. رغم أنه قد بذل غاية جهده وواسعة لتكميله. وما ذلك إلا لقلة معارف الباحثة.

فأود أن أقدم خالص شكري وتقديري بمناسبة نهاية كتابة رسالتي، خصصا إلى :

١. فضيلة الأستاذ الدكتور محمد زين الدين الماجستير بوصفه مدير جامعة مولانا

مالك إبراهيم الاسلامية الحكومية ملانق .

٢. فضيلة الدكتور الحاج نور علي الماجستير بوصفه عميد كلية التربية والتعليم

جامعة مولانا مالك إبراهيم الاسلامية الحكومية ملانق.

٣. فضيلة الدكتور الحاج بشري مصطفى الماجستير بوصفه رئيس قسم تعليم اللغة

العربية جامعة مولانا مالك إبراهيم الاسلامية الحكومية ملانق بوصفه مشرف

البحث على توجيهاته حتى يتم إكمال هذا البحث الجامعي بشكل كما هو.

٤. سماحة محمد ابن أحمد الماجستير مشرف هذا البحث الذي قد أفادني علميا

وعمليا ووجه خطواته في كل مراحل إعداد هذا البحث، منذ بداية البحث حتى

الإنهاء. فلها مني خالص الشكر والتقدير، ومن الله عظيم الثواب والجزاء.

٥. سماحة الأساتيد و الأستاذات خاصة في قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم

التربية و التعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الاسلامية الحكومية ملانق

٦. جامعة الأساتيد و الأستاذات جامعة مولانا مالك إبراهيم الاسلامية الحكومية

ملانق

٧. قسم تعليم اللغة العربية التي قد متنحني الفرصة الثمينة لعملية البحث في تلك القسم.

٨. شكرا جزيلاً لزوجي الذي قد أعطي الروح من الأول حتى الآخر

٩. شكرا جزيلاً لجمعي إخواني و أخواني الذين قد رافقني وشجعوني في إكمال هذا البحث

مالانج، ١٢ يوني ٢٠٢١

الباحثة



نعيمة نور واحدة

قسم تعليم اللغة العربية

كلية علوم التربية والتعليم

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج



## تقرير المشرف

بسم الله الرحمن الرحيم

تقدم إلى حضرتكم هذا البحث الجامعي الذي قدمه:

الإسم : نعيمة نور واحدة

رقم القيد : ١٧١٥٠١٠٧ :

موضوع البحث : استخدام لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*) لتعليم مهارة الكتابة في

مدرسة جوهر العلوم الابتدائية الإسلامية سيتوبونندو

وقد نظرنا فيه حق النظر، وأدخلنا فيه بعض التعديلات والإصلاحات اللازمة ليكن على شكل المطلوب لاستفاء شروط المناقشة لإتمام الدراسة والحصول على درجة سرجانا (S-1) في قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج للعام الدراسي ٢٠٢١/٢٠٢٢ م.

. تقريراً مالانج، ١٩ أكتوبر ٢٠٢١

المشرف

  
محمد ابن أحمد الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٨٠٦١٤٢٠١٤١١١٠٠١

## إقرار الطلبة

أنا الموقع أدناه، وبياني كالاتي :

الاسم : نعيمة نور واحدة

رقم الجامعي : ١٧١٥٠١٠٧

قررت الباحثة بأن البحث الذي حضره لتوفير شروط النجاح لنيل درجة بكالوريوس في قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانق ، تحت الموضوع " استخدام لعبة تهجئة الهجائية (Spelling Bee) لتعليم مهارة الكتابة في مدرسة جوهر العلوم الابتدائية الإسلامية سيتوبوندو " حضرها و كتبها بنفسي وما زورها من إبداع غيري أو تأليف الآخر. وإذا ادعى أحد استقبالا أنه من تأليفها و تبين أنه فعلا ليست من بحثي فأنا أتحمل المسؤولية على ذلك، ولكن تكون المسؤولية على كلية علوم التربية والتعليم.

قرر هذا الإقرار بناء على رغبتي الخاصة ولايجبرني أحد على ذلك.

مالانق، ٢٠ أكتوبر ٢٠٢١

توقيع صاحب الإقرار



١٧١٥٠١٠٧

قسم تعليم اللغة العربية

كلية علوم التربية والتعليم

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج



### تقرير لجنة المناقشة

لقد اكتفت مناقشة هذا البحث الجامعي الذي قدمته :

الإسم : نعيمة نور واحدة

رقم القيد : ١٧١٥٠١٠٧ :

موضوع البحث استخدام لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*) لتعليم مهارة الكتابة في مدرسة جوهر العلوم الابتدائية الإسلامية سيتوبونندو

قررت اللجنة بنجاحها واستحقاقها درجة سرجانا (S-1) في قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج للعام ٢٠٢١/٢٠٢٢ م.

وتكون لجنة للمناقشة من:

1. الدكتورة زكية عرفة الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٨٠٠٤١٦٢٠٠٨٠١٢٠٢٠ (.....)

2. الدكتور دانيال حلمي الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٨٠٠٦٢٩٢٠٠٧١٠١٠٠٣ (.....)

3. محمد ابن أحمد الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٨٠٦١٤٢٠١٤١١١٠٠١ (.....)

رئيس قسم تعليم اللغة العربية

الدكتور الحاج بشري مصطفى الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٢١٢١١٢٠٠٠٠٣١٠٠٣



قسم تعليم اللغة العربية

كلية علوم التربية والتعليم

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج



## تقرير رئيسة قسم تعليم اللغة العربية

لقد اكتفت مناقشة هذا البحث الجامعي الذي قدمته :

الإسم : نعيمة نور واحدة

رقم القيد : ١٧١٥٠١٠٧ :

موضوع البحث : استخدام لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*) لتعليم مهارة الكتابة في مدرسة جوهر العلوم الابتدائية الإسلامية سيتوبونندو

لإتمام دراستها على درجة سرجانا (s-1) في قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج للعام الدراسي ٢٠٢١/٢٠٢٢ م.

تقريرا مالانج، ٢٠ أكتوبر ٢٠٢١

رئيس قسم تعليم اللغة العربية

الدكتور الحاج بشري مصطفى الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٧٢١٢١١٢٠٠٠٠٣١٠٠٣

قسم تعليم اللغة العربية

كلية علوم التربية والتعليم

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج



## تقرير عميد كلية علوم التربية والتعليم

فنقدم بين يديكم هذا البحث الجامعي الذي أعده الطالبة :

الإسم : نعيمة نور واحدة

رقم القيد : ١٧١٥٠١٠٧ :

موضوع البحث : استخدام لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*) لتعليم مهارة الكتابة في مدرسة جوهر العلوم الابتدائية الإسلامية سيتوبوندو

لإتمام دراستها والحصول على درجة سرجانا (S-1) في قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج للعام الدراسي ٢٠٢١/٢٠٢٢ م.

تقريراً مالانج، ٢١ أكتوبر ٢٠٢١



رقم التوظيف : ١٩٦٥٠٤٠٣١٩٩٨٠٣١٠٠٢

قسم تعليم اللغة العربية

كلية علوم التربية والتعليم

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج



### مواعد الإشراف

لقد اكتفت مناقشة هذا البحث الجامعي الذي قدمته :

الإسم : نعيمة نور واحدة

رقم القيد : ١٧١٥٠١٠٧ :

موضوع البحث : استخدام لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*) لتعليم مهارة الكتابة في مدرسة جوهر العلوم الابتدائية الإسلامية سيتوبوندو

الرقم	التاريخ	الوصف	التوقيع
١	٢٣ فبراير ٢٠٢١	الفصل الأول	
٢	١١ مارس ٢٠٢١	الفصل الثاني	
٣	١٧ مارس ٢٠٢١	الفصل الثالث	
٤	١٢ أبريل ٢٠٢١	طريقة جمع البيانات	
٥	٣ يونيو ٢٠٢١	الفصل الرابع	
٦	٩ يونيو ٢٠٢١	الفصل الرابع	
٧	٢٣ يونيو ٢٠٢١	الفصل الرابع - الفصل الخامس	

تقريراً مالانج، ٢١ أكتوبر ٢٠٢١



الدكتور الحاج نور

رقم التوظيف : ١٩٦٥٠٤٠٣١٩٩٨٠٣١٠٠٢

## مستخلص البحث

نور واحدة، نعيمة. ٢٠٢١. استخدام لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*) لتعليم مهارة الكتابة في مدرسة جوهر العلوم سيتوبوندو. البحث الجامعي. قسم تعليم اللغة العربية، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف: محمد ابن أحمد الماجستير.

---

---

الكلمة الأساسية: الألعاب اللغوية، لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*)، مهارة الكتابة

اللعبة اللغوية ضرورية لنمو الطلاب العقلي والفكري. يعد هذا مكونا مهما في تنمية مهارات اللغوية. اكتشف الباحثة من المشكلات المتعلقة بتعليم مهارات الكتابة بعد إجراء المقابلة مع معلم الذي يعلمها و طلاب فصل الخامس ، بما في ذلك قلة حماس أثناء عملية التعلم.

كان أهداف البحث على النحو التالي: (١) لوصف كيف تطبيق لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*) لتعليم مهارة الكتابة في مدرسة جوهر العلوم الابتدائية الإسلامية سيتوبوندو (٢) لوصف كيف الفعالية لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*) لتعليم مهارة الكتابة في مدرسة جوهر العلوم الابتدائية الإسلامية سيتوبوندو. تستخدم الباحثة في هذا البحث هو المدخل الكمي. ومنهج الذي تستخدمها هو المنهج التجريبي بتصميم (*pretest posttest group design*). باستخدام الباحثة أدوات لجمع البيانات هي الملاحظة والاختبار والاستبانة و طلبة فيها ستة عشر الطلاب. وتحليل البيانات بالاختبار  $t$  ( $uji t$ ) يعني اختبار  $t$ -test independent sample

كانت نتائج البحث كما يلي: (١) عملية التعليم باستخدام لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*). قبل أن تقدم لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*) تقسم الباحثة المجموعات إلى ثمانية و كل مجموعة طالبان و تعطي الفرصة مجموعة واحدة ليحاول ثم تتقدم كل مجموعة بدأ من الرقم الأول حتى الآخر و يأخذ أحد الطلاب سؤالاً ثم يقرأ أحد الطلاب السؤال و يتهجى الطلاب الثاني عن السؤال ثم يكتب السؤال التي قد يتهجى على السبورة ثم يسأل المعلم هل الإجابة صحيحة أم خاطئة على الطلاب الآخر والمعلم يقول الإجابة الصحيحة ثم استمر مع المجموعة التالية حسب العدد. (٢) ثبت أن استخدام لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*) لتعليم مهارة الكتابة في مدرسة جوهر العلوم الابتدائية الإسلامية سيتوبوندو فعال مع نتائج  $t$  الإحصائي أكبر من  $t$ -tabel بعد اختبار  $t$   $2,750 < 3,1732 < 1,697$  ، مما يشير إلى قبول "H1". وزادت بنتائج الاستبانة عن تطبيق ودوافع الطلاب باستخدام لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*) هناك أكثر من الطلاب موافق وفرح باستخدام لعبة الهجائية (*Spelling Bee*)

## ABSTRAK

Nur Wakhidah, Na'imatus, 2021. *Penggunaan Permainan Spelling Bee Dalam Pembelajaran Maharah Kitabah Di Madrasah Ibtidaiyah Jauharul Ulum Situbondo*. Skripsi. Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing : M. Ibnu Ahmad, M.Pd

---

Kata kunci : Permainan Bahasa, Permainan *Spelling Bee*, Keterampilan Menulis

Permainan Bahasa sangat diperlukan untuk mengembangkan mental dan intelektual siswa. Hal ini merupakan komponen penting dalam mengembangkan keterampilan bahasa. Peneliti menemukan masalah terkait pembelajaran keterampilan menulis setelah mewawancarai guru dan siswa kelas lima, disana kurangnya antusiasme selama proses pembelajaran.

Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut : 1) Untuk mendeskripsikan bagaimana penerapan permainan *Spelling Bee* dalam pembelajaran keterampilan menulis di MI Jauharul Ulum Situbondo. 2) Untuk mendeskripsikan bagaimana epektifitas permainan *Spelling Bee* dalam pembelajaran keterampilan menulis di MI Jauharul Ulum Situbondo. Pendekatan yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif. Sedangkan metode yang digunakan yaitu metode *pre-test post-test group design*. Peneliti menggunakan alat untuk mengumpulkan data dengan observasi, tes, dan angket yang diberikan kepada kelompok eksperimen dan kontrol berjumlah 16 siswa. Dan menggunakan analisis data Uji-t yaitu dengan menggunakan uji *independent sample t-test*.

Hasil penelitian sebagai berikut : 1) proses pembelajaran menggunakan permainan *Spelling Bee*. Sebelum bermain peneliti membagi siswa menjadi delapan kelompok yang terdiri dari dua siswa. Dan memberikan salah satu kelompok untuk memberi contoh dengan memainkannya. Ketika bermain salah satu siswa membacakan mufrodad dan salah satu siswa lainnya mengeja katanya kemudian menuliskannya di papan tulis. Kemudian peneliti menanyakan kepada audience apakah benar jawabannya, jika benar maka lanjut ke nomor urut selanjutnya dan apabila salah maka siswa yang mengetahui jawaban boleh membenarkannya dan mendapatkan poin tambahan. 2) penggunaan permainan *Spelling Bee* dalam pembelajaran keterampilan menulis di MI Jauharul Ulum Situbondo terbukti efektif dengan hasil t-statistik lebih besar daripada t-tabel  $2,750 < 3,1732 > 1,697$ . Yang menunjukkan  $H_1$  diterima. didukung dengan hasil responden yang menunjukkan siswa lebih setuju dan senang diterapkannya permainan *Spelling Bee*.

## ABSTRACT

Nur Wakhidah, Na'imatus. 2021. *The use of Spelling Bee game in learning writing skills in the islamic elementary school jauharul ulum situbondo*. Thesis. Arabic language education, faculty of tarbiyah's and teacher science, the state islamic university of maulana malik ibrahim malang. Advisor : M. Ibnu Ahmad, M.Pd.

---

---

Keyword : Language Games, *Spelling Bee* Game, Writing Skills

Language games are needed to develop students' mental and intellectual abilities. This is an important component in developing language skills. Researchers found problems related to learning writing skills after interviewing teachers and fifth grade students, there was a lack of enthusiasm during the learning process.

The objectives of this study are as follows: 1) To describe how the application of the *Spelling Bee* game in learning writing skills at MI Jauharul Ulu Situbondo. 2) To describe how the effectiveness of the *Spelling Bee* game in learning writing skills at MI Jauharul Ulu Situbondo. The approach used by researchers in this study is a quantitative approach. While the method used is the *pre-test post-test group design* method. Researchers use tools to collect data by observation, tests, and questionnaires given to experimental and control groups amounted sixteen students.. And using t-test data analysis.

The results of the study are as follows: 1) the learning process uses the *Spelling Bee* game. Before playing the researcher divided the students into eight groups consisting of two students. And give one group to give an example by playing it. While playing, one student reads the mufrodat and another student spells the word and then writes it on the blackboard. Then the researcher asks the audience whether the answer is correct, if it is correct then proceed to the next serial number and if it is wrong then students who know the answer may justify it and get additional points. 2) the use of *Spelling Bee* game in learning writing skills at MI Jauharul Ulu Situbondo proved to be effective with t-statistic results greater than t-table  $2.750 < 3.1732 > 1.697$ . Which shows H1 is accepted. Supported by the results of respondents who showed that students agreed more and were happy with the implementation of the *Spelling Bee* game.

## الجدوال

الرقم	الجدوال	عناوين الجدوال	صفحة
١	الجدوال ١	دراسات السابقة	٨
٢	الجدوال ٢	المنهج التجريبي بتصميم المجموعتين	٢٤
٣	الجدوال ٣	أسماء المدارس	٣١
٤	الجدوال ٤	النسبة المئوية لبيانات الاستبانة عن تطبيق لعبة تهجئة الهجائية ( <i>Spelling</i> ) ( <i>Bee</i> )	٣٤
٥	الجدوال ٥	النسبة المئوية لبيانات الاستبانة عن دوافع الطلاب باستخدام لعبة تهجئة الهجائية ( <i>Spelling Bee</i> )	٣٥
٦	الجدوال ٦	نتائج الاختبار القبلي على مجموعة التجريبية	٣٦
٧	الجدوال ٧	نتائج الاختبار القبلي على مجموعة الضابطة	٣٨
٨	الجدوال ٨	نتائج الاختبار قبلي بين مجموعة التجريبية ومجموعة الضابطة	٤٠
٩	الجدوال ٩	نتائج الاختبار البعدي على مجموعة التجريبية	٤١
١٠	الجدوال ١٠	نتائج الاختبار قبلي وبعدي مجموعة التجريبية	٤٣
١١	الجدوال ١١	نتائج عدد الانحراف المربع بين المجموعتين	٤٤

### قائمة الملاحق

الرقم	عناوين الملاحق
١	وصف عام عن المدرسة جوهر العلوم الابتدائية الاسلامية سيتوبوندو
٢	أداة استبانة للطلاب
٣	الاختبار
٤	صوار
٥	شهادة لإجراء البحث
٦	شهادة إجراء البحث
٧	السيرة الذاتية



## محتويات البحث

ب.....	الاستهلال
ت.....	إهداء
ث.....	كلمة الشكر و التقدير
ح.....	تقرير المشرف
خ.....	إقرار الطالبة
د.....	تقرير لجنة المناقشة
ذ.....	تقرير رئيس قسم تعليم اللغة العربية
ر.....	تقرير عميد كلية علوم التربية والتعليم
ز.....	مواعيد الإشراف
س.....	مستخلص البحث
ض.....	الجدوال
ط.....	قائمة الملاحق
ظ.....	محتويات البحث

## الفصل الأول

### الإطار العام

١.....	أ. خلفية البحث
٣.....	ب. أسئلة البحث
٤.....	ج. أهداف البحث
٤.....	د. فوائد البحث

هـ.	حدود البحث	٥.....
و.	فروض البحث	٥.....
ز.	تحديد المصطلحات	٦.....
ح.	دراسات السابقة	٦.....

## الفصل الثاني

### الإطار النظري

أ.	اللعبة اللغوية	١٠.....
(١)	مفهوم اللعبة اللغوية	١٠ .....
(٢)	الألعاب والمهارة اللغوية	١١ .....
ب.	أسلوب التدريس	١٣ .....
(١)	مفهوم أسلوب التدريس	١٣ .....
(٢)	تقسيم أسلوب التدريس	١٤ .....
ج.	لعبة تهجئة الهجائية (Spelling Bee)	١٥ .....
(١)	مفهوم لعبة تهجئة الهجائية (Spelling Bee)	١٥ .....
(٢)	قواعد لعبة تهجئة الهجائية (Spelling Bee)	١٥ .....
(٣)	مزيا ونقصا لعبة تهجئة الهجائية (Spelling Bee)	١٦ .....
(٤)	خطوات لعبة تهجئة الهجائية (Spelling Bee)	١٦ .....
د.	مهارة الكتابة	١٧.....
(١)	مفهوم مهارة الكتابة	١٧ .....
(٢)	أهمية مهارة الكتابة	١٧ .....
(٣)	هدف تعليم مهارة الكتابة	١٨ .....
(٤)	خطوات تعليم مهارة الكتابة	١٩ .....
(٥)	مشكلات تعليم مهارة الكتابة	٢٠ .....

## الفصل الثالث

### منهجية البحث

- أ. مدخل البحث ونوعيه ..... ٢٢
- ب. متغيرات البحث ..... ٢٣
- ج. مصادر البيانات ..... ٢٤
- د. طريقة جمع البيانات ..... ٢٤
- هـ. تحليل البيانات ..... ٢٦

## الفصل الرابع

### عرض البيانات وتحليلها ومناقشتها

- أ. عرض البيانات ..... ٢٩
- (١) تطبيق لعبة *Spelling Bee* ..... ٢٩
- (٢) فعالية لعبة *Spelling Bee* لتعليم مهارة الكتابة ..... ٣٥
- ب. مناقشة نتائج البحث ..... ٤٩
- (١) تطبيق لعبة *Spelling Bee* ..... ٤٩
- (٢) فعالية لعبة *Spelling Bee* لتعليم مهارة الكتابة ..... ٥٠

## الفصل الخامس

### الآختتام

- أ. ملخص نتائج البحث ..... ٥٢
- ب. الاقتراحات ..... ٥٣
- قائمة المراجع ..... ٥٤
- ملاحق ..... ..

## الفصل الأول

### الإطار العام

#### أ . خلفية البحث

تعد كتابة الأبجدية العربية مشكلة للطلاب الإندونيسيين، لأن نظام كتابة الأبجدية العربية يختلف عن نظام كتابة الأبجدية الإندونيسية أو بالحروف اللاتينية. توجد أحرف أخرى في شكل كتابة يمكن ربطها جميعًا، بينما يمكن توصيل بعض الأحرف العربية والبعض الآخر لا يمكنه. يختلف الشكل المكتوب في اللغة العربية بين بداية الكلمة ووسط الكلمة ونهاية الكلمة ومتصل ومنفصل. ترتبط هذه الصعوبة أيضًا بالاختلافات في النطق والكتابة في بعض الكلمات. يتضمن التهجئة بناء مهارات الكتابة، لأن لفظ صوت الحروف سيؤثر على الكتابة.

ترتبط صعوبة كتابة النص العربي بالطرق والوسائط التي يستخدمها المعلم في عملية التعلم، ويجب أن يكون تعلم الكتابة على مستوى جاهز. التعلم مقصور على المحادثة والمناقشة، بحيث لا يجب الطلاب الوضع الفصل، ويقلل من صعوبات النطق، كما أن آذانهم معتادة على الاستماع إلى اللغة العربية الصحيحة.

تعتبر أهداف التعلم مهم جدا في عملية التعليم والتعلم. أهداف التعلم هي الاتجاه الذي يريد للتوجيه من الأنشطة التي يتم تنفيذها في عملية التعلم. عادة ما يتم صياغة في شكل كفاءة محددة وفعالية وقابلة للقياس. كما متوقع الحدث ومملكة ويتقن الطلاب بعد مشاركة في أنشطة تعليمية. يعد إعداد أهداف التعلم مهما للغاية يعني في تطوير تصميم التعلم. سيصبح هذا لاحقا مرجعا في تحديد أنواع المواد التعليمية واستراتيجيات التعلم وطرق التعلم ووسائط التعلم التي سيتم استخدامها في عملية التعلم. إحدى هدف التعلم التي يجب تحقيقها في مدرسة جوهر العلوم

<sup>1</sup> Chariani Astina, Toyibah. Desember 2020. " Menggunakan Media Spelling Bee Untuk Meningkatkan Ketempilan Menulis Bahasa Arab". Jurnal Pendidikan Bahasa Arab

الإبتدائية الاسلامية سيتوبوندو هي مهارة الكتابة، وهي مهارات كتابة الكلمات.  
أكد شيف المصطفى أن التعلم مهارة الكتابة يعني :<sup>٢</sup>

- حتى يتمكن الطلاب من كتابة الكلمات والجمل اللغة العربية بمهارة  
وصحة
- حتى يتمكن الطلاب من كتابة وقرأة الكلمات والعبارات جمل  
متكاملة
- تدريب حواس الخمس لدي الطلاب ليكون نشاط
- لترقية كتابة العربية الجميلة والأنيقة
- اختبار معرفة الطلاب بكتابة الجمل الذي قد تعلمتها
- تدريب الطلاب على كتابة الانشاء اللغة العربية باستخدام أسلوب  
لغة نفسه

في عملية تعلم اللغة العربية في مدرسة جوهر العلوم الإبتدائية الاسلامية سيتوبوندو حاجة إلى أساليب التعلم التي يُطلب من الطلاب فيها أن يكونوا أكثر نشاطاً من المعلمين. يمكن القول إن هذه الأساليب تهدف إلى تغيير التعلم الذي يركز على المعلم إلى التركيز على الطالب. في المدرسة الإبتدائية جوهر العلوم فصل الخامس لا يزال المعلمون في شرح المواد يستخدمون الكثير من المحاضرات وأساليب الأسئلة والأجوبة، بينما في الاختبارات التحريرية لا يزال هناك العديد من الطلاب الذين لا يزالون مخطئين في كتابة اللغة العربية، بناء على بيانات من المقابلة مع المعلم التي يعلمها أن الطلاب الذين يجيدون لكتاب الكلمات %٤٠ فقط وغيرها بحاجة للتوجيه. لأن لا يوجد طريقة محددة لكل المهارات. مما يشير إلى أن الطلاب لم يتمكنوا من الكتابة اللغة العربية بشكل صحيح ولا تتقن دروس اللغة العربية. لذلك نحن بحاجة إلى طريقة تعليمية التي تساعد الطلاب على فهم الطريقة

<sup>2</sup> Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif* (Malang: UINMalang Press, 2011), h.١٥٨

<sup>3</sup> مقابلة مع معلم اللغة العربية فصل الخامس في المدرسة جوهر العلوم الإبتدائية الاسلامية سيتوبوندو، ٢٣ فبراير ٢٠٢١. ٠٧.٣٠

الصحيحة للكتابة خصوصا لدروس اللغة العربية والاهتمام بها بشكل أفضل. إحدى الطرق التي يمكن استخدامها هي استخدام لعبة المعدادة الهجائية (*Spelling Bee*).

إن لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*) هي نشاط تعاوني يمكن استخدامه لتحسين إتقان المفردات سواء في الحفظ أو الترجمة أو الكتابة لمعرفة كل حروف الهجائية في المفردة. ووجود حركات جسدية يمكن أن تساعد في تنشيط الصف الهادئ والممل. توفر هذه الطريقة الإجابات والتحديات للطلاب لممارسة مهارات الكتابة لدى الطلاب لتحديد كل الحروف الهجائية في المفردات. ومعرفة كل حرف هجائي في كل مفردة مهم جدا في الكتابة.

واستنادا إلى الخلفية المذكورة أعلاه، سيقوم بالبحث بعنوان " استخدام لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*) لتعليم مهارة الكتابة في مدرسة جوهر العلوم الابتدائية الاسلامية سيتوبوندو"

#### ب . أسئلة البحث

وبالنظر إلى خلفية البحث، فأسئلة البحث هي :

١. كيف تطبيق أسلوب لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*) لتعليم مهارة الكتابة في مدرسة جوهر العلوم الابتدائية الاسلامية سيتوبوندو؟
٢. ما فعالية لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*) لتعليم مهارة الكتابة لدى الطلاب في مدرسة جوهر العلوم الابتدائية الاسلامية سيتوبوندو ؟

#### ج . أهداف البحث

١. لمعرفة تطبيق أسلوب لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*) لتعليم مهارة الكتابة في مدرسة جوهر العلوم الابتدائية الاسلامية سيتوبوندو.
٢. لمعرفة فعالية لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*) لتعليم مهارة الكتابة لدى الطلاب في مدرسة جوهر العلوم الابتدائية الاسلامية سيتوبوندو.

#### د . فوائد البحث

## ١. المدارس

ويمكن استخدام نتائج هذه الدراسة كإحدى المعاجلات لتحسين جودة عملية والتعليم وتحسين قدرة المعلم.

## ٢. للمعلمين

ويمكن استخدام نتائج هذه الدراسة كإحدى المعاجلات لتحسين جودة عملية التعليم ونتائجه الدراسية من خلال تطبيق لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*) لتعليم مهارة الكتابة.

## ٣. للطلاب

و يمكن استخدام نتائج هذه الدراسة كإحدى المعاجلات للطلاب لتحسين مهارتهم الكتابية.

## ٤. للبحث

يكون هذا البحث فرصة تحقيق العلوم التعليمية لمعرفة مشكلة تعليم مهارة الكتابة وحلها أسلوب التعليم المناسبة.

## هـ . الحدود البحث

### ١. الحدود الموضوعية

يريد أن يحدد الموضوع هذا البحث عن استخدام لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*) لتعليم مهارة الكتابة وخاصة كتابة الكلمات.

### ٢. الحدود المكانية

يريد أن يحدد المكان الفصل الخامس مدرسة جوهر العلوم الابتدائية الإسلامية سيتوبوندو.

### ٣. الحدود الزمانية

سيكون هذا البحث في صف الخامس من العام الدراسي ٢٠٢٠ - ٢٠٢١ مستوى الثاني.

## و . فروض البحث

إن لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*) فعال لمهارة الكتابة فصل الخامس في مدرسة جوهر العلوم الابتدائية الإسلامية سيتوبوندو.

## ز . تحديد المصطلحات

### ١. لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*)

لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*) هي اللعبة المنافسة التي يلعب بها بتهجئة الكلمات شخص أو فريق ليهتجي بعض الكلمات، إذا الطلاب يستطيعون أن يتهجي بالصحيحة هم فائزون ولكن إذا الطلاب لا يستطيعون أن يتهجي بالصحيحة فهم لم يفز.

### ٢. مهارة الكتابة

مهارة الكتابة التي تقصدها الباحثة في هذا البحث، هي مهارة الكتابة خاصة كتابة الكلمات.

## ح . الدراسات السابقة

المادة المراجعة ومقارنة هذه الدراسة التي تناقش الطريقة ومهارة الكتابة هي :

### ١. شريفة الدنية (٢٠١٤) استخدام طريقة *Spelling Bee* لترقية كفاءة

المفردات في الموضوع "تقديم الأسرة" في الفصل الرابع مدرسة الابتدائية

كندال. بحث جامعي. قسم تعليم المعلم الابتدائي. جامعة الإسلامية الحكومية

والي سوعو سمارانج. هذا البحث بحث وصفي كمي. نتائج البحث هي تأثير

باستخدام طريقة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*) لتعليم المفردات. يمكن اثباته

من خلال نتيجة الحساب التي توضح نتيجة t الأحصائي = ٣,٩٦٤ أكبر من

نتيجة t-tabel. كان البحث السابق متساويا هذا الموضوع وهو طريقة تهجئة

الهجائية (*Spelling Bee*)، ولكن فرق البحث بين البحث السابق وهذا



الموضوع يعني البحث السابق لترقية كفاءة المفردات في الموضوع "تقديم الأسرة" وهذا الموضوع لترقية كفاءة مهارة الكتابة.

٢. ينياتي ألفة (٢٠١٤) فعالية استخدام الوسيلة التعليمية *Word Square* لترقية مهارة الكتابة في مدرسة نهضة العلماء الابتدائية كركسان فرابالنجا. بحث جامعي . قسم تعليم اللغة العربية . جامعة مولنا مالك إبراهيم ملانق . هذا البحث بحث وصفي كمي. نتائج البحث هي تأثير باستخدام الوسيلة التعليمية *Word Square* لتعليم مهارة الكتابة . يمكن اثباته من خلال نتيجة الحساب التي توضح نتيجة *t* الأحصائي = ٢,٠٥٨ أكبر من نتيجة *t*-tabel. كان البحث السابق متساويا هذا الموضوع وهو لترقية مهارة الكتابة، ولكن فرق البحث بين البحث السابق وهذا الموضوع يعني البحث السابق الوسيلة التعليمية *Word Square* وهذا الموضوع أسلوب لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*). ٣. زهرة الصالحة (٢٠١٥) استخدام الألعاب لترقية مهارة الكتابة في المدرسة "مفتاح العلوم" المتوسطة الإسلامية جوندانج لجي ملانج . بحث جامعي . قسم تعليم اللغة العربية . جامعة مولنا مالك إبراهيم ملانق . هذا البحث بحث وصفي كمي. نتائج البحث هي تأثير باستخدام الألعاب لترقية مهارة الكتابة . يمكن اثباته من خلال نتيجة الحساب التي توضح نتيجة *t* الأحصائي = ٥,٦٩ أكبر من نتيجة *t*-tabel. كان البحث السابق متساويا هذا الموضوع وهو لترقية مهارة الكتابة، ولكن فرق البحث بين البحث السابق وهذا الموضوع يعني البحث السابق استخدام الألعاب وهذا الموضوع أسلوب لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*).

٤. نور الأوتامي (٢٠١٧) فعالية استخدام *Puzzle* الاستيعاب المفردات لترقية مهارة الكتابة لطالبات مدرسة "الرحمة" الابتدائية بدوا ملانج . رسالة ماجستير . قسم تعليم اللغة العربية . جامعة مولنا مالك إبراهيم ملانق . هذا البحث بحث وصفي كمي. نتائج البحث هي تأثير باستخدام *Puzzle* الاستيعاب المفردات لترقية مهارة الكتابة . يمكن اثباته من خلال نتيجة الحساب

التي توضح نتيجة t الأحصائي = ٤,١٦٠ أكبر من نتيجة t-tabel. كان البحث السابق متساويا هذا الموضوع وهو لترقية مهارة الكتابة، ولكن فرق البحث بين البحث السابق وهذا الموضوع يعني البحث السابق استخدام *Puzzle* الاستيعاب المفردات وهذا الموضوع أسلوب لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*).

### الجدوال ١

الرقم	عنوان البحث	المتساويات بهذا البحث	الفوارق بهذا البحث
١.	شريف الدين (٢٠١٤). بحث جامعي. استخدام <i>Spelling Bee</i> طريقة لترقية كفاءة المفردات في الموضوع "تقديم الأسرة" في الفصل الرابع مدرسة الابتدائية الاسلامية كندال	استخدام لعبة تهجئة الهجائية ( <i>Spelling Bee</i> ) بمدخل البحث الكمي ومنهج التجريبي	في الدراسة السابقة لترقية كفاءة المفردات في الموضوع "تقديم الأسرة" في المدرسة الابتدائية الاسلامية كندال. وأما هذا البحث في تعليم مهارة الكتابة في المدرسة جوهر العلوم الابتدائية الاسلامية سيتوبوندو.
٢.	بنياتي ألفة (٢٠١٤). بحث جامعي. فعالية استخدام الوسيلة التعليمية <i>Word</i> <i>Square</i> لترقية مهارة الكتابة في المدرسة نهضة العلماء الابتدائية كراكسان فرابالنجا	لترقية مهارة الكتابة واستخدام المدخل الكمي ومنهج التجريبي	في الدراسة السابقة استخدام الوسيلة التعليمية في <i>Word Square</i> في المدرسة نهضة العلماء الابتدائية كراكسان فرابالنجا. وأما هذا البحث استخدام لعبة تهجئة الهجائية ( <i>Spelling Bee</i> )

			في مدرسة جوهر العلوم الإبتدائية الإسلامية سيتوبوندو.
٣.	زهرة الصالحة (٢٠١٥). بحث جامعي. استخدام الألعاب لترقية مهارة الكتابة في المدرسة مفتاح العلوم المتوسطة الإسلامية جوندانج لجي ملانج	لترقية مهارة الكتابة واستخدام المدخل الكمي ومنهج التجريبي	في الدراسة السابقة استخدام الألعاب في المدرسة مفتاح العلوم المتوسطة الإسلامية جوندانج لجي ملانج. وأما هذا البحث استخدام لعبة التهجئة الهجا تهجئة الهجائية ئية ( <i>Spelling</i> ) ( <i>Bee</i> ) في المدرسة جوهر العلوم الإبتدائية الإسلامية سيتوبوندو.
٤.	نور الأوتامي (٢٠١٧). رسالة ماجستير فعالية استخدام <i>Puzzle</i> الاستيعاب المفردات لترقية مهارة الكتابة لطلبات مدرسة "الرحمة" الإبتدائية بدوا ملانج	لترقية مهارة الكتابة واستخدام المدخل الكمي ومنهج التجريبي	في الدراسة السابقة استخدام <i>Puzzle</i> الاستيعاب المفردات في مدرسة "الرحمة" الإبتدائية بدوا ملانج. وأما هذا البحث استخدام لعبة تهجئة الهجائية ( <i>Spelling Bee</i> ) في المدرسة جوهر العلوم الإبتدائية الإسلامية سيتوبوندو.

## الفصل الثاني

### الإطار النظري

#### المبحث الأول : اللعبة اللغوية

##### ١ . مفهوم اللعبة اللغوية

يستخدم اصطلاح ( الألعاب ) في بعلم اللغة، لكي يعطي مجالا واسعا في الأنشطة الفصلية، لتزويد المعلم والدارس بوسيلة ممتعة ومشوقة للتدريب علي عناصر اللغة، وتوفير الحوافز لتنمية المهارات اللغوية المختلفة. اللعبة من كلمة "لعب-يلعب" بمعنى عمل ممتع (باستخدام وسائل المتعة أو بدون وسائل). الألب هي الاحتياجات التي تأتي بطبيعة الحال في نفس الأولاد. كل إنسان عندها غريزة لحصول السعادة والمتعة والنجاح في الحياة. هذا السبب الصفات الفطرية التي سيعزي نفسه حتى الموت.

الألعاب اللغوية هي التي مصممة للتدريس والمتعلقة بالمحتوى الدرس بشكل مباشرة أو غير مباشرة تهدف الألعاب اللغوية إلى اكتساب المتعة وممارسة المهارات اللغوية (مهارة الإستماع ومهارة القراءة ومهارة الكلام ومهارة الكتابة والأدب) وعناصر اللغة (المفردات والتراكيب).

كما قال سوديرمان الألعاب كوسيلة للتعلم بالعديد من المزايا : شئ ممتع لكي يفعل ومسلية وشقية. بالاعبة ستكون هناك مشاركة نشطة من الطلاب في عملية التدريس والتعلم. لأن يمكن أن توفر الألعاب ملاحظات فورية في حل المشكلة الحقيقي أو عملية اكتساب الخبرة الحقيقة.

كما قال ج.جيبس اللعبة اللغة هي أنشطة التي فيها أنشطة لمساعدة بعضها بعضا في المنافسة لتحقيق الأهداف التي تحديدها بواسطة قواعد معينة.

ناصر مصطفى عبد العزيز, الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية. (الرياض : ١٩٨٣), ص ١٢

<sup>5</sup> Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, "permainan edukatif pendukung pembelajaran bahasa arab". (Jogjakarta, Diva Press ::2013), hlm 25

<sup>6</sup> Arif Sadiman, Media Pendidikan, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatan, (Jakarta : PT. Grafindo Persada, 2006) hlm ٣٩

لذا فإن الألعاب اللغوية هي أنشطة منظمة من خلال القواعد التي يعمل اثنان أو أكثر من الطلاب تتفاعل لتحقيق الأهداف.

## ٢. الألعاب و المهارة اللغوية

### (١) الألعاب الشفهية

يتعلم الناس اللغة بالاستخدام وغالبا ما يكون التركيز على المشاهدة في بدء برامج تعليم اللغة، ويستمر النشاط الشفهي بعد ذلك حتى نهاية الدراسة.

ولن تأتي للطلاب إتقان هذا الجانب الهام من دراسة اللغة إلا بالتدريب المتواصل والتكرار المستمر لأنماط اللغة، ولا يتم له السيطرة عليها إلا بعد فترة معقولة-تطول أو تقصير تبعا لخطة المقرر الدراسي، وإذا كان الكلام خاليا من الروح فلن يحقق بالطبع أية فائدة، ولكي يكون كلامنا ذا معنى، فلا بد يكون له مضموا مفهوم ومحتوى هادف.

فمتى كان النشاط الرئيسي للدرس شفهيًا، يجدر عند الكلام عن الأشياء المحسوسة التي يمكن لمسها وتحريكها، وعن الأحداث والوقائع التي يمكن سماعها أو رؤيتها، سواء في الحقيقة أم في الصور، وينبغي كذلك العناية بتخطيط ما سنقدمه للطلاب، واختيار ما سنعلمه وندرّب عليه من تلك الأنماط اللغوية الضرورية، وسلوك أفضل السبل التي سندرس بواسطتها المادة مدار الفصل أو العام الدراسي.

والإستفادة من الألعاب في هذا المجال من التدريس اللغة، بديل عن التكرار الممل، وتخفيف من رتابة الدروس، وتوفير لفرص العديدة للإستماع والكلام في المواقف حياة وممتعة، تجعل الطلاب أكثر تفاعلا مع ما يدرسون، وأشدّ تحاوبا لهذا النوع من النشاط. فلا يمكننا أن نفعل ما للإستماع والكلام من دور رئيسي في إدارة الألعاب وإجراءاتها. سواء من جانب المدرس أم من جانب الطلاب.

### (٢) الألعاب النطق

مهما نطقك جيدا، فمن المؤكد أن كلابك سيجدون صعوبات في نطق بعض الأصوات، أو في تحاور بعضها إلى جانب البعض، أو في نطقها في بداية الكلمة أو وسطها أو نهايتها، هذا بالإضافة إلى ما يسببه النبر غير المؤلف من مشكلات أيضا.

<sup>٧</sup> ناصف مصطفى عبد العزيز, الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية (الرياض : دار المريخ , ١٩٨٣) ص ١٩-٢٠

ووضوح الصوت وجلالته يعتمد كثيرا على الملاءمة بين استخدام هذه الأمور جميعا، وعلى كل مدرس للغة الأجنبية أن يدرك تماما الصعاب التي يواجهها طلابه في النطق وما يمكن أن يفعله حتي يذللها لهم.

آخر، بالرغم من شيوع بعضها، وعلى المدرس أن يواجه مشكلات طلابه الخاصة ويركز عليها بشكل مكثف. وليس من الضروري أن نقدم دراسة صوتية عامة لطلاب مبتدئين، فلن يكون ذلك مفيدا ولا ممتعا لهم في مسيرة دراستهم للغة الجديدة.

### (٣) الألعاب القراءة

يستطيع الطلاب أن يقرأوا بلفتهم الأم، ولكن ليس دائما. فأحيانا لا يكون اللغة الأم شكل مكتوب، وأحيانا أخرى يبدأ التعليم الشفهي اللغة الأجنبية أو اللغة الثانية في سن مبكرة، يبحث لا يمكن للطلاب إدراك ماذا يقصد بالقراءة.

ومما لا شك فيه، فإن تعلم القراءة في أية اللغة يعتبر إنجازا هاما بل اكتشاف جديد. هناك أيضا مشكلة هؤلاء الذين تعودوا القراءة من اليسار إلى اليمين أو من الأعلى إلى أسفل، لأن هذه هي الطريقة التي يقرأون بها لتعلمهم الأم. إن هؤلاء الطلاب يحتجون إلى الألعاب يحتجون إلى ألعاب "ما قبل القراءة" حتى يدرك البعض المقصود بالقراءة، ويتدرب الآخرون الاتجاه من اليمين إلى اليسار.

ومن أبسط مواد ما قبل قراءة : القصة المصورة التي يمكن فهمها بتتبع مجموعة صور من اليمين إلى اليسار حتى أسفل الصفحة. ويمكننا حصر أهم أنواع الألعاب التي تعالج مشكلات القراءة فيما يأتي :

١. الألعاب التعرف على الحروف والكلمة والجملة.
٢. لألعاب التدريب على القراءة من اليمين إلى اليسار.
٣. الألعاب التدريب على القراءة كلمة أو عبارة أو بص قصير.
٤. الألعاب التعرف على أخطاء القراءة وتصحيحها.
٥. الألعاب التدريب على استيعاب مفردات أو عبارة قصيرة أو نص قصير.

وفي المرحلة التمهيدية للقرأة، تستطيع الألعاب التي تستخدم الطباقات الموضية (بطاقات العرض السريع) أن تأتي بعون كبير في هذا المجال وبخاصة الأطفال.

#### ٤) الألعاب الكتابة

من الممكن من الطلاب أن يقرأ الكلمة أو الجملة بنزرة كلية واحدة، دون الخوص في شكل كل حرف على حدة، أو في طريقة اتصاله بما قبله وما بعده. أما في الكتابة، فالطالب مضطر إلى كتابة الحروف ووصلها في الكلمات وإلى معرفة الطريقة الصحيحة لكتابة الحرف و إمكان وصله بما بعده أم لا، وما يحتاج منه إلى النقط وما لا يحتاج.

وتتدرج الألعاب الكتابة، من الألعاب بسيطة التي يكمل فيها الطالب حرفاً ناقصاً في كلمة أو يعيد ترتيب حروف لتكون كلمة. أو يكتب أسماء لصور يشاهدها، أو يكمل الكلمة ناقص في جملة، أو يعيد ترتيب في كلمة لتكوين جملة مفهومة، إلى كتابة إلى عبارات أو أوامر أو أمثال أو رسالة يسمعها من زملائه، أو كتابة وصف لصورة أو أشياء في الطبيعة، أو كتابة قصة من مشاهدة صور مسلسل، أو تسجيل الاختلافات الدقيقة بين صورتين متشابهين.

### المبحث الثاني : أسلوب التدريس

#### أ. مفهوم أسلوب التدريس

أسلوب التدريس هو الكيفية التي يتناول بها المعلم طريقة التدريس أثناء قيامه بعملية التدريس، أو هو الأسلوب الذي يتبعه المعلم في تنفيذ طرق التدريس بصورة تميزه عن غيره من المعلمين الذي يستخدمون نفس أسلوب، أي أنه يمكن القول أن الأسلوب يرتبط بخصائص الشخصية للمعلم.

إذا رجعنا إلى المراجع العربية وجدنا أن معظم مصطلح طريقة التدريس، وقد عرف هيمان طريقة التدريس بأنها "الأسلوب الذي يقدم به المدرس المعلومات والحقائق

<sup>٩</sup> ناصف مصطفى عبد العزيز, الألعاب اللغوية..... ص ٢٤

<sup>١٠</sup> ناصف مصطفى عبد العزيز, الألعاب اللغوية..... ص ٢٦

<sup>1</sup> <http://www.pendidikanekonomi.com/2015/10/perbedaa-strategi-metode-dan-teknik-.html>

diakses pada tanggal 13 Oktober 2021 05.08AM

للتلاميذ، أو هي الأسلوب الذي يتضمن به المعلم الموقف والخبرات الذي يريد أن يضع تلاميذه فيها، حتى تتحقق الأهداف المطلوبة". وقد فرق توريوين وذكروا أن الطريق أكثر شمولية من الأساليب، إذ تضمن عناصر التعليم والتعلم، وتنظيم المحتوى واستغلال الوسائل التعليمية وغيرها، أما الأساليب وهي ما يقوم به المعلم فقط. أي أن الأسلوب هو جزء من طريقة.

وأما الأسلوب التدريس، ففيه الأقوال كثيرة يفضلها الكاتب أنه مجموعة من أنماط التدريسية خاصة بالمعلم والمفضلة لديه. بهذا يعني أن الأسلوب هو إجراءات خاصة يختارها المدرس لتحقيق الأهداف التعليمية. وبالتالي فقد تبيين إجراءات (الأساليب) التي يتبعها المدرسون ضمن أسلوب الوحدة.

وعرفها الناقدة بأنها تعني استخدام مجموعة أساليب التدريس والطرائق بشكل متابع ومتتابع ومنطقي، وتطبيقها بهذه الصورة التكنيكية المتتابعة المترابطة المتسقة، التي يسلم كل واحد منها الأمر أي الآخر في مجري تدريسي واحد، وفي يسر لتحقيق أهداف معينة محددة.

### ب. تقسيم أسلوب التدريس

- (١) أساليب التعليمية يغلب فيها قيام المدرس بالدور الأساسي، كأسلوب المحاضرة.
- (٢) أساليب التعليمية يغلب فيها قيام المدرس بالدور الأساسي، مستقلاً إلى واحد كبير عن المدرس، كأساليب التعلم الذاتي.
- (٣) أساليب التعليمية يغلب فيها قيام المتعلمين بتبادل بالدور التعليمية ضمن مجموعات تعاونية تحت إشراف المدرس، كأساليب التعلم التعاوني .
- (٤) أساليب التعليمية يشترك فيها كل من المعلم في القيام بالأدوار التعليمية، كأساليب مناقشة.

### المبحث الثالث : لعبة تهجئة الهجائية (Spelling Bee)

<sup>١٢</sup> أوريل بجر الدين. مهارات التدريس: نحو إعداد مدرس اللغة العربية الكفاء (مطبعة جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج: ٢٠١١) ص. ١٦٧-١٦٨



## ١. مفهوم تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*)

لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*) هي منافسة شخص أو مجموعة لتهجئة الكلمات (عادة في اللغة الإنجليزية). هذه المنافسة مشهور الأول في أمريكا. الآن منافسة *Spelling Bee* مستوى الوطني أو الدولي (في الغالب يستخدمون اللغة الإنجليزية) تم عقده في عوالم المختلفة مثل أمريكا وأستراليا و إندونيسيا وغير ذلك. رسميا الفائز الأول في بطولة *Spelling Bee* هو أندري سميتيه في سنة ١٩٢٥.<sup>٣</sup>

*Spelling Bee* في هذه البحث كطريقة تدريس لتعليم مهارة الكتابة، هي كمنافسة عندما المنافس يتهجى الكلمة بخاطإ فتخسر. *Spelling Bee* يسمى أيضا *spell down*. فهنا نعرف أن فوائد *Spelling Bee* هي تطوير مفهوم نفسه وتنمية الإبداع وتطوير التوصل وتطوير الجوانب الجسدية والحركية وتطوير الجوانب الإجتماعي وتنمية الجوانب العاطفية أو الشخصية وتطوير الجوانب الإدراك.

## ٢. قواعد تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*)

شيئ مهم جدا في محاولة للتنفيذ التعلم في الفصل هي أن التعلم يجب أن يعتمد على استراتيجيات الذي مبدء هي :

- (١) التركيز على الطلاب
- (٢) تطوير إبداع الطلاب
- (٣) مزاج ممتع وذو معنى
- (٤) تطوير القدرات مختلفة التي لها قيم ومعاني
- (٥) التعلم من خلال ممارسة ويقوم الطلاب بنشاط
- (٦) يؤكد الإستكشاف والخلق
- (٧) التعلم في المواقف الحقيقة والسقايات الفعلية
- (٨) باستخدام التعلم الشامل في المدارس

## ٣. مزايا و نقصا تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*)

<sup>٣</sup> [https://id.wikipedia.org/wiki/Spelling\\_bee](https://id.wikipedia.org/wiki/Spelling_bee), diakases pada tanggal 28 Februari 2021 pukul 17.29

## ١) مزيا *Spelling Bee*

في تعلم باستخدام اللعبة تنافسي كما *Spelling Bee* له بعض فضيلة.  
فيما يلي :

- ١) هذه اللعبة قد تستخدم كنشاط أو مسابقة لتحفيز الطلاب، وينظر إليها على أنها فرصة للطلاب لعرض مهارات في حفظ الكلمات والإملاء الصحيحة.
- ٢) يمكن كل الفرد من المنافسة في بيئة تأييد، الدماغ الذي يعمل مباشرة لتحفيز كفاءة الجسدية ويعتمد على الأدرينالين المتسابقون والمشاهدون.
- ٣) هذه اللعبة إحدى الألعاب يأسر لتعلم المفردات وتهجئات
- ٤) يمكن الطلاب من تطوير المهارات المعرفية، في ذلك القدرة على التعامل الضغط
- ٥) يمكن أن تساعد الطلاب على تحسين الكتابة العربية بصحيحة

## ٢) نقصا *Spelling Bee*

نقص من *Spelling Bee* هي أقل ملاءمة إذا تكون في مجموعات، لا يفهم الطلاب تهجئة الكلمة تماما. يجعل تهجئة الكلمات الصعبة من الصعب على الطلاب نطقها.

## ٤. خطوات لعبة *Spelling Bee*

خطوات لعبة *Spelling Bee* فيما يلي :

- ١) تقسيم الفصل إلى مجموعات
- ٢) قبل أسبوع من تطبيق التعلم باستخدام لعبة *Spelling Bee* يشارك المعلم المفردات التي ستكون في الدرس
- ٣) يبحث التلاميذ عن المعلومات من المفردات ويحفظون الكلمات
- ٤) عندما يبدأ التعلم، يبدأ المعلم في الرسم للعثور على الترتيب من سيقدم أم لا
- ٥) تقدم المجموعات واحدة فواحدة أمام الفصل وقفا لرقم اليانصيب
- ٦) تحصل كل مجموعة على خمسة أسئلة ويجب على وقت أربعة دقائق ثم أكتبها على السبورة

- (٧) المجموعة التي لديها أكثر عدد من الإجابات الصحيحة هي فائز في المنافسة  
 (٨) إذا كانت هناك نفس القيمة، فسيتم منافستها مرة أخرى.

## المبحث الثالث : مهارة الكتابة

### ١ . مفهوم مهارة الكتابة

الكتابة في اللغة من مادة (ك ت ب) تعني الجمع والشد والتنظيم، كما تعني :  
 الانفاق على حرية مقابل مبلغ من المال، كما تعني : القضاء والإلزام والإيجاب، كما  
 تعني : الفرض والحكم والقدر.

مهارة الكتابة هي القدرة على وصف أو الكشف عن المحتويات العقل، بدءاً من  
 جوانب بسيطة مثل كتابة الكلمات وصولاً إلى الجانب المقعد الذي ملفقة. ثم مهارة  
 الكتابة هي مهارة التي المستوي الأعلى من الصعوبة لثالث مقارنة مع المتعلمين من  
 المهارات الأخرى.

معنى الكتابة في اللغة هي مجموعة من الكلمات التي موتبة ومنظمة، ومعنى الكتابة  
 في الإصطلاح هي مجموعة من الكلمات التي تتكون من معاني، لأن لن نتشكل  
 الكلمات إلا كانت كلمات منتظمة. وبالكتابة يستطيع الإنسان أن يعبر ما في في  
 افكاره. من خلال كشف ما هو مكتوب نأمل أن يفهم القراء ما المؤلف يكتب.

وقال عبد الحميد إن الكفاءة في الكتابة لها ثلاثة جوانب : الأول، والجودة الرسائل  
 المشكلة وإتقان هجاء. الثاني، الإصلاح الكفاءة الخطوى الجودة الثلاثة أنجبت الأفكار  
 والمشاعر على طريقة الكتابة. يمكن جوهر تدريس اللغة في إتقان في الجانب الثالث، في  
 الواقع يمكننا أن نري، كثير من الناس يكتبون العربية بجيد للغاية، ولكن لا يفهمون  
 معنى الجملة التي كتبها، وبذلك تحقيق القحد من عقله بالعربية .

### ٢ . أهمية مهارة الكتابة

<sup>١٤</sup> ابن منظور، لسان العرب، (القاهرة : المؤسسة المصرية) والصاح. ص ٢٣٤  
<sup>١٥</sup> حمادة إبراهيم، الإتجاهات المعاصرة في تدريس اللغة العربية واللغة الحياة الأخرى لغير الناطقين بها، (القاهرة : دار الفكري العربي : ١٩٨٧) ص : ١٥٠

<sup>1</sup> Abdul Hamid, dkk, Pembelajaran Bahasa Arab, (Malang: UIN Malang Press, 2008), hal. 49.

تعتبر الكتابة فنا من فنون اللغة، هي : الإستماع والقرأة والكلام والكتابة، ثم التراكيب اللغوية. والعلاقة بين هذه الفنون علاقة عضوية، علاقة تأثير وتأثير، وعلاقة بينهما متداخلة، والعلاقة في فن ينعكس على فن الأخرى، كما أن تعبير في أحدها يؤثر في الأخر.

أحمد فؤد عليان أهمية الكتابة أنها :

- (١) جزء أساسي للمواطنة، وشرط ضروري لمحو أمية المواطن
  - (٢) أداة رئيسة للتعليم يجمع أنواعه ومراحله، والأخذ عن الآخرين فكركم وخطواتهم
  - (٣) وصيلة إتصال بين أفراد البشر بالمؤلفات والخطابات وغيرهما
  - (٤) أداة لحفز التراث ونقله
  - (٥) شهادة و تسجيل للواقع والأحداث والقضايا تنطق بالحقالصدق
  - (٦) وسيلة تنفيس الفرد عن نفسه، والتعبير عما يجول بخاطرهم
٣. هدف تعليم مهارة الكتابة

كما في دراسات الأخرى، الهدف تعليم مهارة الكتابة التي لها تأثير على الطلاب

هي :

- (١) يعتاد الطلاب على كتابة اللغة العربية بصحيحة
- (٢) يمكن يستطيع الطلاب أن يصفى شيئاً ما راه أو اختباره
- (٣) يمكن يستطيع الطلاب أن يصفى شيئاً بسرعة
- (٤) تدريب الطلاب على التعبير عن الأفكار بحرية
- (٥) تدريب الطلاب لتعود على إختيار المفردات والجمل التي تناسب بالحياة
- (٦) يعتاد الطلاب على التفكير والتعبير بالكتابة بسرعة
- (٧) تدريب الطلاب على التعبير عن أفكارهم و مشاعرهم في الإعتبار العربية الصحيحة والواضحة و الخيالية

<sup>١٧</sup> أحمد فؤد عليان، المهارات اللغوية ما هيتها و طرائق تدريسها ( الرياض : دار المسلم للنشر والتوزيع , ١٩٩٢) ص ١٥٧

<sup>1</sup> Abdul Hamid, *Mengukur Kemahiran Bahasa Arab untuk Studi Islam*, (Malang: UIN Maliki Press, 2013), hal.74

٨) يحرص الطلاب على كتابة اللغة العربية في سياق مختلفة

٩) يمكن أفكار الطلاب واسع و عميق

#### ٤. خطوات تعليم مهارة الكتابة

خطوات مهارة الكتابة حسب قدرة الطلبة :<sup>٩</sup>

##### ١) تعليم الإملاء

١) الإملاء المنقول

يقصد هذا التعليم لتحسين كفاءة الطلاب في كتابة الحروف والكلمة في اللغة العربية، بطريقة قراءة النص ثم يكتبه بدون النظر النص.

٢) الإملاء المنظور

يقصد هذا التعليم لتحسين كفاءة الطلاب في كتابة الحروف والكلمة في اللغة العربية، أمر معلم الطلبة أن يكتب بعض الكلمات التي تعلمها ويجوز النظر إلى النص حسب الإحتياج.

٣) الإملاء الإختباري

يحتاج إلى ثلاث قدرات في التطبيق الإملاء الإختباري، يعني قدرة الإستماع وقدرة الحفظ وقدرة الكتابة ليكتب ما سمع الطلبة من النص في وقت واحد.

##### ٢) التعبير

١) التعبير الموجهة

هو إعطاء الدارس بعض الحرية في اختيار كلمات والصياغات اللغوية للتدريب على الكتابة في إطار لا يسمح له بأن يكتب تعبيراً أعلى من مستواه في اللغة.

٢) التعبير الحر

هو إعطاء الدارس الحرية في تعبير ميوله ورغباته واره واختيار تراكيبة ومفرداته دون قيود أو شروط.

<sup>1</sup> Bisri Musthofa dan Abdul Hamid, "Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab" : 105-114

## ٥. مشكلات مهارة الكتابة

المشكلات التي تواجه الطلاب في الكتابة والطرق المقترحة لمعالجتها :

(١) عجز التلاميذ عن مسك القلم بالطريقة الصحيحة والطريقة العلاج :

(١) تمرين عضلات اليد على مسك القلم

(٢) إعطاء التلاميذ أنشطة تتضمن تلويها، لأن التلويها يساعد على

تحريك يده ومسك

(٢) عدم إستيفاء التلاميذ نقط الحروف والطريقة العلاج :

(١) إعداد بطاقة تشتمل على الحروف المشتبهات في الشكل

(٢) لفت أنظار الطلاب إلى المنقوط منها وغير منقوط

(٣) التدريب على كتابة الحروف والتركيز على هذه النقاط والتعويد على

كتابتها

(٤) تعليق كلمات فيها حروف منطوقة وأخرى غير منطوقة حتى يدركوا

الحروف غير المنطوقة

(٣) خطأ التلاميذ في كتابة بعض الحروف وطريقة العلاج :

(١) كتابة الحروف التي يخطأ فيها التلميذ على السبورة

(٢) لفت انتباه الطلاب إلى نقطة بداية كتابة الحروف و إلى طريقة السير

في كتابته

(٣) تزويد الطلاب بنشاط فردي حول الحروف التي يخطأ في كتابتها

(٤) عدم مراعاة نظام السطر عند الكتابة وطريقة العلاج :

(١) إعداد لوحة عليها الحروف التي تركز على خط القاعدة والحروف التي

تنزل عن خط القاعدة

(٢) تعويد الطلاب على مراعاة نظام السطر عند كتابة الحروف والكلمات

(٣) عدم ترك سطر أثناء الكتابة طريقة علاج

٤) تعويد التلميذ على وضع إشارة وليكن شرطة صغيرة (-) على يمين سطر الذي سيكتب فيه

٥) عدم الوضوح الكتابة وطريقة علاج :

١) استخدام أقلام جديدة

٢) تعويدهم على الجلسة الصحيحة

٣) تزويد التلميذ ببعض الجمل ليقوم بكتابتها كنشاط فردي

٦) ترك التلاميذ اللام الشمسية عند الكتابة وطريقة علاج :

١) إبراز النطق للكلمات التي تشتمل على اللام الشمسية للفت نظر

التلميذ إلى ملاحظة الفرق الواضح التي تظهر فيها اللام وشكل

الكلمات التي لا تظهر فيها اللام

٢) تزويد التلميذ بكلمات تشتمل على اللام الشمسية نطقا وكتابة

## الفصل الثالث

### منهجية البحث

#### أ. مدخل البحث و نوعيه

في هذا البحث، استخدمت المدخل الكمي لأن البيانات تكون على العددية، ومنهج في هذا البحث هو منهج تجريبي يعني للحكم على تأثير عمل ضد السلوك أو لاختبار تأثير الإجراء . يسمى الإجراء في التجريبية بالعلاج مما يعني إعطاء الحالة التي سيتم تقييم تأثيرها.

البحث الكمي هو البحث الذي يهتم بجمع البيانات من خلال استعمال أدوات قياس كمية يجري تطبيقها على عينة ممثلة للمجتمع الأصلي، بحيث تتم معالجة تلك البيانات بأساليب إحصائية تقود إلى نتائج يمكن تعميمها على المجتمع الأصلي في ضوء نتائج الفرضيات التي تم إعدادها مسبقاً.

والبحث التجريبي هو تغير متعمد ومضبوط للشروط المحددة للظاهرة وملاحظة نواتج التغير في الظاهرة موضوع الدراسة، ويعرف أيضاً بأنه استخدام التجريبية في اثبات الفروض.

وتصميم هذه الدراسة (pretest posttest group design). أعطيت المجموعتين اختبار قبلي واختبار بعدي ومجموعة تجريبية الذين تلقوا العلاج. وترسم على الصورة التالية :

O2	X	O1
O4		O3

ويجري هذا البحث باستخدام مجموعتين، مجموعة الأول هي المجموعة التجريبية، ومجموعة الثاني هي المجموعة الضابطة. المجموعة التجريبية هي بعض التلاميذ الفصل

<sup>٢١</sup> محمد عباس و إخوانه، مدخل إلى مناهج البحث في التربية وعلم النفس (عمان. دار المسيرة، ٢٠١٤) ص ٧٠

<sup>٢٢</sup> محمد عباس و إخوانه، مدخل إلى .....، ص ٧٩

<sup>2</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung : Alfabeta, 2012) hlm.75-76



الخامس ( ستة عشر تلاميذ) المجموعة الضابطة هي بعضه ( ستة عشر تلاميذ). ثم أعطاهما الاختبار القبلي من أجل معرفة الحال الأولية، ثم تستخدم لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*) في المجموعة التجريبية، أما المجموعة الضابطة لا تستخدمها. ثم بعد ذلك قاس مستوى هما التحصيلي بالاختبار البعدي.

## الجدوال ٢

### المنهج التجريبي بتصميم المجموعتين

المجموعة	الاختبار القبلي	التجريبية	الاختبار البعدي
المجموعة التجريبية	O1	X	O2
المجموعة الضابطة	O3		O4

وفيما يلي توضيح ما في الجدوال السابق :

O1 : الاختبار القبلي للمجموعة التجريبية

O2 : الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية

O3 : الاختبار القبلي للمجموعة الضابطة

O4 : الاختبار البعدي للمجموعة الضابطة

X : تطبيق التجربة

### ب. متغيرات البحث

المتغير في البحث التجريبي ينقسم إلى القسمين. الأول : المتغير الذي تتحكم فيه الباحثة عن قصد في التجربة بطريقة معينة ومنظمة ويسمى بالمتغير المستقل (*independent variable*) أو التغير التجريبي (*experimental variable*)، والثاني : نوع الفعل أو السلوك الناتج عن المتغير المستقل ويسمى بالمتغير التابع أو المتغير المعتمد (*dependent variabel*). والمتغير المستقل في هذا البحث هو فعالية<sup>٢</sup> استخدام لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*)، وأما المتغير التابع في هذا البحث

<sup>2</sup> Nana syaodih Sukmadinata, Metode Penelitian Pendidikan (Bandung : Rosdakarya, 2013), hlm. 195

هو في تعليم مهارة الكتابة لطلاب فصل الخامسة بمدرسة الابتدائية جوهر العلوم سيتويوندو .

### ج. مصادر البيانات

البيانات من نتائج الملاحظة لطلاب فصل الخامس والاختبار لنيل البيانات الكمية يعني نتيجة مجموعة الضابطة ومجموعة التجريبية في مهارة الكتابة. و الاستبانة لطلاب المجموعة التجريبية.

### د. طريقة جمع البيانات

أدوات جمع البيانات التي استخدمها عند قيامها بجمع البيانات، كما يلي :

#### ١) الملاحظة

الملاحظة هي وسيلة يستخدمها الإنسان العادي في اكتسابه لخبراته ومعلوماته حيث يجمع خبراته من خلال مايشاهده أو يسمع عنه.

وتكسب في هذه الدراسة للحصول على بيانات التي تتعلق بأنشطة الطلاب في عملية التعليم والتعلم خاصة تعليم مهارة الكتابة باستخدام لعبة spelling bee. واتصال بين الباحثة والطلاب واتصال بين الطلاب في عملية التعليم والتعلم.

#### ٢) الاختبار

يعرف ساكس (sax) المشار إليه في علام (٢٠٠٢) الاختبار بأنه مطلوب أو أكثر يستخدم للحصول على ملاحظات منظمة تمثل سمة نفسية أو تربوية، كما يعرفه براون (Brown,1976) بأنه إجراء منزم لقياس عينة من السلوك. يستخدم هذا البحث طريقة اختبار الإثبات فعالية لعبة تهجئة الهجائية (Spelling Bee) في تعليم مهارة الكتابة. الاختبار هناك نوعان : الأول

<sup>2</sup> Nana syaodih Sukmadinata, Metode ..... (Bandung : Rosdakarya, 2013), hlm 257

<sup>2</sup> Nana syaodih Sukmadinata, Metode ..... (Bandung : Rosdakarya, 2013), hlm 257

الاختبار القبلي الذي يتم إجرأه على المجموعتين قبل إعطاء العلاج لمجموعة التجربة لمعرفة هل هناك فرق وكفاءتهم في مهارة الكتابة. الثاني الاختبار البعدي الذي يتم إجرأه بعد إعطاء العلاج للمجموعتين لمعرفة هل هناك فرق نتيجة بين الاختبار القبلي والبعدي.

في الاختبار القبلي والبعدي هناك نموذجا السؤالين متماثلان، يعني الاختبار الموضوعي صحيح أو خطأ واختبار الإجابة القصيرة. اختبار الإجابة القصيرة هي السؤال يتطلب إجابات في شكل الكلمات أو جمل أو رموز ويمكن الحكم الإجابة على صحيح أو خطأ. في هذه الاختبار يتم إعطاء عشرة الأسئلة . واختبار الصحيح أو الخطأ الأسئلة في شكل بيانات . بعض البيانات هناك صحيحة وبعضها خطأ. يقوم الطلاب بتأشير البيان بتدوير الحروف (ص) إذا كانت العبارة صحيحة وتدوير الحروف (خ) إذا كانت العبارة خاطئة. ويتم إعطاء التلاميذ عشرة الأسئلة أيضا.

### ٣) الاستبانة

الاستبانة هو أسلوب لجمع البيانات يتم عن طريق إعطاء مجموعة من الأسئلة أو البيانات المكتوبة للمجيب للإجابة. الاستبانة هو أسلوب فعال لجمع البيانات إذا كان الباحث يعرف بالضبط ما هي المتغيرات التي يجب قياسها وما يمكن توقعه من المستفتي. ويكون الاستبانة مناسبة أيضا إذا كان عجز المستجيبين كثيرا بما يكفي وموزعا على مساحة واسعة. يمكن أن تكون الاستبانات في شكل الأسئلة أو بيان مغلقة أو مفتوحة، ويمكن إرسالها إلى المستجيبين شخصيا أو بالبريد أو عبر الإنترنت.

في هذا البحث استخدام طريقة الاستبانة المغلقة، اختار المستجيبين الإجابة التي قد توفره و مرتبة في قائمة، حيث المستجيبين ضع علامة (V) في العمود ملائم. استخدام هذا الاستبانة للحصول على معلومات عن نفسه حول

<sup>2</sup> Nana syaodih Sukmadinata, Metode Penelitian Pendidikan (Bandung : Rosdakarya, 2013), hlm ٢٦٣

مشاركتهم في أنشطة التعلم اللغة العربية باستخدام لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*). أعطى الاستبانة على المجموعة التجريبية يعني التلاميذ فصل الخامس أ.

وبناء على الشكل، يتم استخدام بمقياس التصنيف (*rating scale*) أو مقياس ليكرت (*skala likert*). مقياس ليكرت (*skala likert*) تستخدم لقياس مواقف وآراء وتصورات الشخص أو مجموعة من الناس حول الإجتماعية. لهذه الدراسة كانت نوعان الاختباران يعني الاستبانة عن تطبيق لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*) والاستبانة عن دوافع الطلاب باستخدام لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*)، والمقياس تستخدم على أربعة إجابات للاستبانة عن تطبيق لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*) هي موافق وموافق جدا (موافق) وغير موافق وغير موافق جدا (غير موافق). وأما الاستبانة عن دوافع الطلاب باستخدام لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*)، المقياس تستخدم على أربعة إجابات أيضا هي فرحا وفرحا جدا (فرحا) وغير فرحا وغير فرحا جدا (غير فرحا).

## هـ. تحليل البيانات

في هذا البحث استخدمت طريقة كمية بالمتغيرتين، واستخدمت فيه التحليل الإحصائي الاستدلالي لأن العينة مأخوذة من مجتمع واضحاً. وأما تحليل الإحصائي الاستدلالي يتضمن المجموعة التجريبية و المجموعة الضابطة. الإحصاء المستخدم هو *uji t*. الشروط قبل إجراء *uji t* فيما يلي :

### ١. اختبار التجانس

اختبار التجانس هو اختبار إحصائي الذي يتم إجرأه لتحديد هل مجموعتان، لهما نفس المتغير أم لا. إجراء اختبار التجانس باستخدام *uji-f*.

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

F : قيمة f

$S_1^2$  : أكبر قيمة متغيرة

$S_2^2$  : أصغر قيمة متغيرة

تحديد  $F_{\text{tabel}}$  : dk بالبسط  $n-2$  و dk بالمقام  $n-2$  و مستوى كبير ٠,٠٥

قاعدة القرار :

إذا  $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$  هي لا متجانس

إذا  $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$  هي متجانس

## ٢. اختبار $t$ ( $uji t$ )

اختبار متوسط الفرق لمعرفة هل هناك فرق بارز بين المجموعة التجريبية و

المجموعة الضابطة، اختباره باستخدام اختبار  $t$  ، فيما يلي :

$$t_{\text{hitung}} = \frac{\bar{X}_x - \bar{X}_y}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}$$

$\bar{X}_x$  : متوسط متغير X

$\bar{X}_y$  : متغير متوسط y

S : الانحراف المعياري

N : عدد العينات

<sup>2</sup> Hartono, Statistik untuk penelitian (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2008), hlm 208

قاعدة القرار :

إذا  $t_{hitung} > t_{tabel}$  لا يوجد اختلاف

إذا  $t_{hitung} \geq \underline{t_{tabel}}$  يوجد اختلاف

## الفصل الرابع

### عرض البيانات و تحليلها و مناقشتها

#### المبحث الأول : عرض البيانات وتحليلها

##### أ. تطبيق لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*)

الألعاب رائعة لاستخدام أسلوب التعليمي و تساعد الطلاب ليذكر المواد بمتعة. والألعاب تشجع الطلاب على التفاعل بعضهم بعض. واحدة من الألعاب التي يمكن استخدامها هي لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*)، لأن هذه اللعبة يمكن أن تحسن الذاكرة والتركيز ولكنها مغلفة بالمرح.

هذه مراحل لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*) في مدرسة الابتدائية الإسلامية

جوهر العلوم فصل الخامس :

#### ١. مراحل التفريق

مرحلة التفريق هي مرحلة التي يختار فيها الطلاب الأصدقاء لاستخدامهم كعمل جامعي في اللعبة. وهذه المرحلة هي مرحلة الأول التي يتم تنفيذها قبل بدء اللعبة. يهدف إلى تدريب الطلاب على التماسك والتعاون بين المحكوعات لتحقيق الأهداف. لذلك تتم هذه المرحلة عن طريق عد الطلاب من الأعداد من رقم واحد إلى ثمانية. بعد الرقم ثمانية ثم عد مرة أخرى إلى رقم واحد. وترافق الباحثة أيضا من عملية الحساب حتى لا يكون غش أو ضوضاء عند العد. نظرا لوجود ستة عشر طالبا، فتضم كل مجموعة طالبان. تعلم هذه المرحلة لطلاب لقبول منهم زملائه في المجموعة. يجب أن يكون عمل معا من الذين سيكون المجموعة.

هذه تقسيم مجموعات اللعبة :

المجموعة	الأسماء
الأول	دانا ع ألدان شاه عدليا
الثاني	ديبي فوتري سوسانتي علي وفا
الثالث	ألفة منورة أم فضيلة
الرابع	ستي أولياء ريتا ليا فوسفيتاساري
الخامس	سوجي أرتيكا رافي دوي سافوترا
السادس	نزريل محمد رافا أوردان شاه
السابع	مرجلينا دوي مولديا فوتري ديني
الثامن	خلفة رجال فندو وينارتا

## ٢. مراحل تحديد قواعد اللعبة

مرحلة تحديد قواعد اللعبة مهمة جدا. لأن القواعد هي أحكم للحد من سلوك الطلاب حول اللعبة. القواعد تحدد ما يمكن فعله وما لا يمكن فعله. هذا يهدف إلى تجنب السلوك الاحتياطي وضبط اللعبة غير مشاكس وتدريب أيضا الطلاب على ممارسة الروح الرياضية. ولذلك فإن قواعد اللعبة في لعبة تهجئة الهجائية (*spelling bee*) كما يلي :



١. يجب ألا يكون ضاحكين أو قل الإجابة لمجموعة اللعب.
  ٢. الطلاب الذين يقرؤون على فرصة القراءة ثلاثة مرات
  ٣. الطلاب الذين يتهجون و يكتبون لا ينبغي أن يساعدهم الطلاب الذين يقرؤون
  ٤. الوقت الممنوح لكل مجموعة للعب خمسة دقائق
  ٥. كل سؤال صحيح يحصل على عشرة نقاط وإذا كان صحيحا تحصل جميعا على مائة نقطة
  ٦. إذا كانت نفس القيمة فتنافس مرة أخرى للمجموعة الذي نفس القيمة حتى يتفوق أحدهم
  ٧. في هذه اللعبة يتم أخذ الأبطال واحد واثنين وثلاثة
  ٨. تُمنح المجموعة التي لا تلعب لتصحيح الإجابات من المجموعة عند الانتهاء
- كما في الصورة :



(الصورة ١)

من الصورة أعلاه يمكن نظره أن الباحثة يشرح قواعد اللعبة تهجئة

المهجائية (*Spelling Bee*) أمام الفصل

### ٣. مراحل أخذ الأسئلة

مرحلة أخذ الأسئلة هي المرحلة التي تسبق بدء المباراة. تتم هذه المرحلة بعد قراءة قواعد اللعبة التي قراها الباحثة. يقوم بذلك كالب واحد من كل مجموعة يتقدم إلى أمام

ليأخذ الأسئلة. في أخذ الأسئلة ابتداءً من الرقم الأول والثاني إلخ. حتى يكون في هذا الأمر منظماً ولا يسبب ضجيجاً. تستغرق حوالي خمس دقائق في هذه المرحلة وتتم عملية بسلاسة. في كل سؤال خمسة مفردات. المفردات متوافقة مع المواد التي قد درسها في الأسبوع الماضي.

#### ٤. مراحل قراءة الأسئلة

بعد تأخذ الأسئلة تتقدم كل مجموعة بدورها من المجموعة الأول. تهدف هذه المرحلة ليعطي السؤال ويساعد الأصدقاء نفس المجموعة في الإجابة. في السؤال عدة مفردات ثم يقرأ الطلاب المفردات حسب التجويد بحيث يسهل الطلاب الذين يتهجون. هذه المرحلة مهمة أيضاً لأنه إذا الطلاب الذين يتهجون لا يعرف المفردات فهي مسلح بكيفية قراءة الطلاب الذين يقرؤون السؤال. تستغرق في عملية قراءة الأسئلة حوالي دقيقة، ويمكن تكرارها ثلاث مرات. كما في الصورة :



(الصورة ٢)

من الصورة أعلاه يمكن نظره أن الطالبة اليمين تقرأ الأسئلة التي قد أخذها مسبقاً

#### ٥. مراحل التهجئة

هذه المرحلة هي المرحلة الأساسية لهذه اللعبة وهي مرحلة التهجئة. يتهجى الطلاب حسب ما يقدمه الطلاب القارئ. عند التهجئة سيتذكر الطلاب المفردات التي تتم قراءتها بالتفصيل مع الكتابة. هذا الهدف من هذه اللعبة. عندما يتذكر الطلاب المفردات ثم يتحدثون عنه بالتفصيل، فإن ستكون أكثر تماسكا في الذاكرة. إذا لم يستطع الطلاب

الإجابة على السؤال، فيمكنه الانتقال إلى السؤال التالي. على الرغم من الاضطراب، ولكن الطلاب يواصلون المحاولة ويحاولون إكمالها.

في مرحلة التهجئة يمنح الطلاب حوالى ثلاثة دقائق، لذلك فإن الوقت الإجمالي لتهجئة الكلمات وقرأة الأسئلة هي أربعة دقائق. معدلة للوقت في خطة الدرس. على الرغم أن التفكير يستغرق وقتا طويلا، ولكن يمكن لبعض الطلاب إكمالها جيدا. رغم أن هناك أيضا من لا يستطيع الإجابة على أي من الأسئلة. موجود الفرق عندما تكون في اللعبتين الأولى والثاني. يمكن نظره الأسئلة التي يمكن للطلاب الإجابة في اللعبة الأول هي سؤالين ثلاثة المجموعة وسؤالا واحدا ثلاثة المجموعة ولا يمكن على الإجابة مجموعتين. وأما في اللعبة الثاني هناك مجموعتان أجابتا على أربع أسئلة وأجابت مجموعتان ثلاثة أسئلة وثلاثة مجموعات تجيب على سؤالين ومجموعة واحد تجيب على سؤال واحد. يشير هذا إلى زيادة فهم الطلاب وذاكرتهم. كما في الصورة :



(الصورة ٣)

من الصورة أعلاه يمكن نظره أن الطالبة على اليسار يتهجى المفردات التي قد قرأها الطالبة على اليمين

## ٦. مراحل كتابة الكلمات

هذه المرحلة هي المرحلة الأساسية أيضا. تهدف هذه المرحلة إلى تدريب الطلاب على التعبير الطلاب عما في أدمغتهم. وكذلك تدريب الطلاب على كتابة كلمات صحيحة. بعض الطلاب يشعر بالصعوبة. لأن الطلاب مازالوا على كتابة الكلمات من خلال النظر إلى الكتابة الأصلية. في هذه اللعبة يتم تدريب الطلاب على كتابة الكلمات بدون رؤية الكتابة الأصلية.

من ثماني مجموعات أجابت مجموعة واحدة على أربعة أسئلة، أجابت مجموعة واحدة أيضا على ثلاثة أسئلة، أجابت مجموعتان على سؤالين، أجابت ثلاثة مجموعات على سؤال واحد ومجموعة واحد لم تستطع الإجابة بشكل صحيح. ولكن في اللعبة الثانية أجب عن أربعة أسئلة مجموعتان، أجب على ثلاثة أسئلة ثلاثة مجموعات، أجب على سؤالين مجموعة واحدة وأجب سؤال واحد مجموعتان. لهذا السبب، يمكن نظره أن في اللعبة الثاني كانت زيادة في الدرجات لبعض مجموعة. كما في الصورة :



(الصورة ٤)

من الصورة أعلاه يمكن نظره أن الطالبة تكتب المفردات على السبورة

## ب. فعالية لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*) لتعليم مهارة الكتابة

لمعرفة فعالية لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*) لتعليم مهارة الكتابة تستخدم الباحثة أداة الاختبار و الاستبانة. في هذه الدراسة استعمل الاختباران الأول الاختبار القبلي و الثاني الاختبار البعدي التي قد تمت بين التاريخ ٢٣ مايو ٢٠٢١ حتى ٥ يولي ٢٠٢١.

قامت الباحثة بالاختبار القبلي لمعرفة قدرة الطلاب في اللغة العربية خاصة في تعليم مهارة الكتابة قبل استخدام لعبة *Spelling Bee*. وأما الاختبار البعدي لمعرفة قدرة الطلاب في اللغة العربية خاصة في تعليم مهارة الكتابة بعد استخدام لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*).

وهذا الاختبار يتبع مجموعتين، وهما مجموعة التجريبية على الطلاب فصل الخامس أ ستة عشر الطلاب ومجموعة الضابطة على الطلاب فصل الخامس ب ستة عشر الطلاب أيضا. وأما نتائج فيما يلي :

### الجدوال ٣

#### نتائج الاختبار القبلي على مجموعة التجريبية

الرقم	أسماء الطلاب	الاختبار القبلي
١	دانا ألدان شاه	٦٥
٢	ديي فوتري سوسانتي	٩٠
٣	ديني	٣٠
٤	خالفة	٨٠
٥	مرجيلينا دوي مولديا فوتري	٥٠
٦	محمد رافا ألدان شاه	٤٠
٧	نزريل	٣٠

٨	عدليا	٥٥
٩	رافي دوي سفوترا	١٥
١٠	ريتا ليا فوسفيتاساري	٦٠
١١	رجال فاندويناتا	٣٥
١٢	ستي أوليا	٥٥
١٣	سوجي أرتيكا	٧٠
١٤	أم فضيلة	٨٥
١٥	ألفة منورة	٣٥
١٦	علي وافي	٤٥
العدد		٨٤٠
المعدل		٥٢,٥

من جداول الأعلاه، يعرف الباحثة أن المعدل الاختبار القبلي على مجموعة التجريبية يعني ٥٢,٥. ونتائج الحد الأدنى من معايير الاكتمال (KKM) في تعليم اللغة العربية فصل الخامس ٧٠. من هذه البيانات أن المعدل الاختبار القبلي على مجموعة التجريبية تحت نتائج الحد الأدنى من معايير الاكتمال (KKM). وأما نتيجة الاختبار القبلي على مجموعة الضابطة فيما يلي :

#### الجدوال ٤

##### نتائج الاختبار القبلي على مجموعة الضابطة

الرقم	أسماء الطلاب	الاختبار القبلي
-------	--------------	-----------------

٥٥	أحمد رشيد عبدالله	١
٤٥	أنساء فهم	٢
٨٠	أنساء نور الهداية	٣
١٠	فجر نبل أمل	٤
٤٥	فيرا أنديني	٥
٣٠	إيس تري أنيتا	٦
٣٠	جعفر الصديق	٧
٧٠	كاملة نور الليل	٨
٤٥	محمد ألف لطيف	٩
٨٠	محمد ألفين مولانا	١٠
٢٠	محمد ذلفكار	١١
٥٥	ناديا فانجا كوسوماوات	١٢
٧٠	ناديا أمين الزهراء	١٣
٨٥	نور الواحدة وارسونو	١٤
٣٥	فيكي فرديان	١٥
٤٥	زهراء زليا أتامبي	١٦
٨٠٠	العدد	
٤٥,٦	المعدل	

من جداول الأعلاه، يعرف الباحثة أن المعدل الاختبار القبلي على مجموعة الضابطة يعني ٤٥،٦. و نتائج الحد الأدنى من معايير الاكتمال (KKM) في تعليم اللغة العربية فصل الخامس ٧٠. من هذه البيانات أن المعدل الاختبار القبلي على مجموعة الضابطة تحت نتائج الحد الأدنى من معايير الاكتمال (KKM).

## الجدوال ٥

نتائج الاختبار قبلي بين مجموعة التجريبية و مجموعة الضابطة

النسبة المئوية	مجموعة التجريبية	مجموعة الضابطة
فوق ٧٠	أربعة الطلاب	ثلاثة الطلاب
تحت ٧٠	اثنا عشر الطلاب	ثلاثة عشر الطلاب

من جداول الأعلاه، يعرف الباحثة أن الطلاب من المجموعتين لديهم نفس القدرة في الأول. يعني الطلاب الذين يحصلون نتائج الاختبار القبلي فوق نتائج الحد الأدنى من معايير الاكتمال (KKM) من المجموعة التجريبية ثلاثة الطلاب ومن المجموعة الضابطة أربعة الطلاب. وأما الطلاب الذين يحصلون نتائج الاختبار القبلي تحت نتائج الحد الأدنى من معايير الاكتمال (KKM) من المجموعة التجريبية ثلاثة عشر الطلاب ومن المجموعة الضابطة اثنا عشر الطلاب.

من هذه البيانات، يعرف الباحثة أن لا يوجد الاختلاف البارز بين مجموعة التجريبية ومجموعة الضابطة من الاختبار القبلي. ثم يعطي الباحثة العلاج على مجموعة التجريبية باستخدام لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*) في عدد لقاءات. ومن خلال العلاجات على مجموعة التجريبية يعطي الباحثة الاختبار البعدي لمعرفة



تأثير من العلاج الذي يمكن أن ينظر من نتيجة الاختبار البعدي كما في جدول

:

### الجدوال ٦

نتائج الاختبار البعدي على مجموعة التجريبية

الرقم	أسماء الطلاب	الاختبار البعدي
١	دانا ألدان شاه	٩٠
٢	ديبي فوتري سوسانتي	١٠٠
٣	ديني	٧٥
٤	خالفة	٩٥
٥	مرجيلينا دوي مولديا فوتري	٩٠
٦	محمد رافا ألدان شاه	٥٥
٧	نزريل	٨٥
٨	عدليا	٨٠
٩	رافي دوي سفوترا	٦٥
١٠	ريتا ليا فوسفيتاساري	٨٠
١١	رجال فانديوناتا	٧٥
١٢	ستي أوليا	٨٥
١٣	سوجي أرتيكا	٨٥
١٤	أم فضيلة	٩٠

٦٥	ألفة منورة	١٥
٥٠	علي وافي	١٦
١٢٦٥	العدد	
٧٩,٠٦	المعدل	

من جداول الأعلاه، يعرف أن المعدل الاختبار البعدي على مجموعة التجريبية يعني ٧٩,٦. و نتائج الحد الأدنى من معايير الاكتمال (KKM) في تعليم اللغة العربية فصل الخامس ٧٠. من هذه البيانات أن المعدل الاختبار البعدي على مجموعة التجريبية فوق نتائج الحد الأدنى من معايير الاكتمال (KKM).

## الجدوال ٧

### نتائج الاختبار البعدي على مجموعة الضابطة

الرقم	أسماء الطلاب	الاختبار القبلي
١	أحمد رشيد عبدالله	٧٠
٢	أنساء فهم	٥٠
٣	أنساء نور الهداية	٨٥
٤	فجر نبل أمل	٢٠
٥	فيرا أنديني	٥٠
٦	إيس تري أنيتا	٥٥
٧	جعفر الصديق	٧٠
٨	كاملة نور الليل	٨٠

٩	محمد ألف لطيف	٥٥
١٠	محمد ألفين مولانا	٩٠
١١	محمد ذلفكار	٦٠
١٢	ناديا فانجا كوسوماوات	٨٥
١٣	ناديا أمين الزهراء	٨٥
١٤	نور الواحدة وارسونو	٩٠
١٥	فيكي فرديان	٦٥
١٦	زهراء زليا أتامى	٦٠
العدد		١٠٣٠
المعدل		٦٤,٣٧٥

من جداول الأعلاه، يعرف أن المعدل الاختبار البعدي على مجموعة الضابطة يعني ٦٤,٣٧٥. و نتائج الحد الأدنى من معايير الاكتمال (KKM) في تعليم اللغة العربية فصل الخامس ٧٠. من هذه البيانات أن المعدل الاختبار البعدي على مجموعة الضابطة تحت نتائج الحد الأدنى من معايير الاكتمال (KKM).

### الجدوال ٨

نتائج الاختبار القبلي والبعدي على مجموعة التجربة والضابطة

مجموع الطلاب	نتائج متوسطة الاختبار القبلي	نتائج متوسطة الاختبار البعدي
١٦	٥٢,٥	٧٩,٠٦

٦٤,٣٧٥	٤٥,٦	١٦
--------	------	----

يمكن استنتاج أن يوجد الفرق بين نتائج المتوسطة الاختبار القبلي والاختبار البعدي على مجموعة التجريبية والضابطة . يعني ٥٢,٥ في الاختبار القبلي ثم بعد يعطي العلاج باستخدام لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*) يرتفع نتائج متوسطة في الاختبار البعدي ٧٩,٠٦ فوق نتائج الحد الأدنى من معايير الاكتمال (KKM) ولكن في مجموعة الضابطة بين اختبار القبلي والبعدي بقي على الحالة تحت نتائج الحد الأدنى من معايير الاكتمال (KKM) . من البيانات الأعلى يعطي يعرف أن تعطي العلاج باستخدام لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*) قد نجح على نتائج التعلم في مهارة الكتابة فصل الخامس. ثم يعرف أن الباحثة نتائج عدد الانحراف المربع بين المجموعتين كما في الجدوال :

### الجدوال ٩

#### نتائج عدد الانحراف المربع بين المجموعتين

المجموعة التجريبية				المجموعة الضابطة				الرقم
$(X)^2$	X	X2	X1	$(Y)^2$	Y	Y2	Y1	الرقم
٦٥٢	٢٥	٩٠	٦٥	٢٢٥	١٥	٧٠	٥٥	١
١٠٠	١٠	١٠٠	٩٠	٢٥	٥	٥٠	٤٥	٢
٢٠٢٥	٤٥	٧٥	٣٠	٢٥	٥	٨٥	٨٠	٣

፻፻፬	፲፬	፻፬	፲፬	፲፬	፲፬	፲፬	፲፬	፩
፲፻፬	፩	፻፬	፬	፻፬	፬	፬	፩፬	፬
፻፻፬	፲፬	፬፬	፩	፩፬	፲፬	፬፬	፻፬	፩
፻፻፬	፬፬	፲፬	፻፬	፲፻፬	፩	፻፬	፻፬	፻
፻፻፬	፻፬	፲፬	፬፬	፲፬	፲፬	፲፬	፻፬	፲፬
፻፬፬	፬	፻፬	፲፬	፻፬	፬	፬፬	፩፬	፻
፩፬፬	፲፬	፲፬	፻፬	፲፬፬	፲፬	፻፬	፲፬	፲፬
፻፬፬	፩	፲፬	፬፬	፻፬፬	፻፬	፲፬	፬፬	፲፻
፻፬፬	፻፬	፲፬	፻፬	፻፬፬	፻፬	፲፬	፻፬	፲፻
፻፬	፬	፻፬	፲፬	፻፬	፬	፻፬	፲፬	፲፻
፻፬፬	፻፬	፻፬	፻፬	፻፬፬	፻፬	፻፬	፻፬	፲፬
፻፬	፬	፬፬	፩፬	፻፬፬	፻፬	፻፬	፻፬	፲፬
፻፬፬	፻፬	፻፬	፻፬	፻፬፬	፻፬	፻፬	፻፬	፲፬
፻፬	፬	፬፬	፩፬	፻፬፬	፻፬	፻፬	፻፬	፲፬

العدا	٨٠	١٠٣	٢٦	٦٥٠	٨٤	١٢٦	٤٢	١٥٠٢
د	٠	٠	٠	٠	٠	٥	٥	٥
N			$\Sigma y$	$\Sigma y^2$		$\Sigma x$	$\Sigma x^2$	

وبعد توضيح الجدوال السابق، تخلص أن نتائج عدد الانحراف على مجموعة التجربة ( $\Sigma x$ ) ٤٢٥ وعدد الانحراف مربع ( $\Sigma x^2$ ) ١٥٠٢٥. وأما نتائج عدد الانحراف على مجموعة الضابطة ( $\Sigma y$ ) ٢٦٠ وعدد الانحراف مربع ٦٥٠٠.

التوضيح في جدوال فيما يلي :

Y1 : نتائج الاختبار القبلي من المجموعة الضابطة

Y2 : نتائج الاختبار البعدي من المجموعة الضابطة

Y : عدد الانحراف من نتائج المجموعة الضابطة

Y<sup>2</sup> : عدد الانحراف المربع من نتائج المجموعة الضابطة

$\Sigma y$  : مجموع عدد الانحراف من نتائج المجموعة الضابطة

$\Sigma y^2$  : مجموع عدد الانحراف المربع من نتائج المجموعة الضابطة

X1 : نتائج الاختبار القبلي من المجموعة التجريبية

X2 : نتائج الاختبار البعدي من المجموعة التجريبية

X : عدد الانحراف من نتائج المجموعة التجريبية

X<sup>2</sup> : عدد الانحراف المربع من نتائج المجموعة التجريبية

$\Sigma x$  : مجموع عدد الانحراف من نتائج المجموعة التجريبية

$\Sigma x^2$  : مجموع عدد الانحراف المربع من نتائج المجموعة الضابطة

بعد يعرف نتائج عدد الانحراف، قامت الباحثة اختبار t، فيما يلي :

#### ١. اختبار التجانس

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

$$sx^2 = \frac{16 (15025) - 15025}{16(15)}$$

$$sx^2 = \frac{240400 - 15025}{240}$$

$$sx^2 = \frac{225375}{240}$$

$$sx^2 = \mathbf{939,0625} \quad (S_1)^2$$

$$s^2 = \frac{n \sum_{i=1}^n x_i^2 + (\sum_{i=1}^n x_1)^2}{n(n-1)}$$

$$y^2 = \frac{16 (6500) - 6500}{16(15)}$$

$$sy^2 = \frac{104000 - 6500}{240}$$

$$sy^2 = \frac{97500}{240}$$

$$sy^2 = \mathbf{406,25} \quad (S_2)^2$$

$$F = \frac{\mathbf{939,0625}}{\mathbf{406,25}}$$

$$= 2,3$$

$$\mathbf{DF : N_x + N_y - 2}$$

$$= (16+16-2)$$

= 30

٢. اختبار  $t$ 

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_x - \bar{x}_y}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1+n_2-2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

$$t_{hitung} = \frac{26,56 - 16,25}{\sqrt{\frac{(16-1)(249)^2 + (16-1)(151)^2}{16+16-2} \left(\frac{1}{16} + \frac{1}{16}\right)}}$$

$$t_{hitung} = \frac{10,31}{\sqrt{\frac{(15)(939,0625) + (15)(406,25)}{30} (0,125)}}$$

$$t_{hitung} = \frac{10,31}{\sqrt{\frac{14086 + 6094}{30} (0,125)}}$$

$$t_{hitung} = \frac{10,31}{\sqrt{673} (0,125)}$$

$$t_{hitung} = \frac{10,31}{26(0,125)}$$

$$t_{hitung} = \frac{10,31}{3,25}$$

$$t_{hitung} = 3,1723$$

$$1,697 < 3,1723 > 2,750$$

Tabel t test 0,01 = 2,750

Tabel t test 0,05 = 1,697

ومن جداول السابق وجدت الباحثة أن نتيجة  $t$  الاحصائي = ٣,١٧٢٣ انطلاقاً بهذه النتيجة قامت الباحثة بتعين  $t$ -Tabel أن نتيجة في قائمة الحرية (Degree of Freedom)



من t-Table النتيجة المعنوي (  $0.01 = 2.750$  ) والنتيجة مستوى كبير (  $0.05 = 1.679$  ) بتقدير كما يلي :

$H_0$  = ليس الاختلاف بين اختبار القبلي والبعدي باستخدام لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*) لتعليم مهارة الكتابة

$H_1$  = كان الاختلاف بين اختبار القبلي والبعدي باستخدام لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*) لتعليم مهارة الكتابة

قاعدة القرار :

إذا  $t_{hitung} < t_{tabel}$   $H_0$  مقبول و  $H_1$  مرفوض

إذا  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$   $H_0$  مرفوض و  $H_1$  مقبول

و من حساب السابق أن نتيجة الاحصائي  $= 3.1723$  ، وهذه النتيجة أكبر

من نتيجة التقدير المعنوي  $0.01 = 2.750$  و نتيجة مستوى كبير  $0.05 = 1.679$  لذلك يستطيع أن ينتاج أن  $H_1$  مقبول و  $H_0$  مرفوض.

وزادت البيانات بأداة الاستبانة موجهة إلى الطلاب فصل الخامس أ. لقد قامت الباحثة بعملية الال وحصلت على بياناتها وأهم الأهداف في عملية الاستبانة هو معرفة تفاصيل شعور الطلاب بعد تعلم مهارة الكتابة باستخدام لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*)، في هذه الدراسة هناك نوعان من الاستبانة المستخدم يعني الاستبانة عن تطبيق لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*) والاستبانة عن دوافع الطلاب باستخدام لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*)، ولمعرفة النسبة المؤوية لبيانات الاستبانة يمكن النظر إلى الجدوال التالي :

## الجدوال ١٠

النسبة المؤوية لبيانات الاستبانة عن تطبيق لعبة تهجئة الهجائية

(*Spelling Bee*)

مجموع الطلاب	موافق	غير موافق	المجموع
١٦	١٤ (٨٧,٥%)	٢ (١٢,٥%)	١٠٠ %

من الجدوال الأعلاه، يعرف الباحثة أن الطلاب الذين يوافقون أكثر من الذين غير يوافقون. أربع عشر الطلاب الذين يوافقون ونسبة مؤويتها ٨٧,٥% و أما الطلاب الذين غير يوافقون الطالبان و نسبة مؤويتها ١٢,٥%. ومن هذه البيانات يعرف الباحثة أن أكثر من الطلاب موافق لتطبيق لعبة تهجئة الهجائية (Spelling Bee) لأن الطلاب أسرع ليفهم التعلم باستخدام لعبة تهجئة الهجائية (Spelling Bee).

والاستبانة الثاني عن دوافع الطلاب باستخدام لعبة تهجئة الهجائية (Spelling Bee). لمعرفة الطلاب الذين يفرحون أكثر أو أقل من الطلاب الذين غير يفرحون. ، ولمعرفة النسبة المؤوية لبيانات الاستبانة يمكن النظر إلى الجدوال التالي :

### الجدوال ١١

النسبة المؤوية لبيانات الاستبانة عن دوافع الطلاب باستخدام لعبة تهجئة الهجائية (Spelling Bee)

مجموع الطلاب	فرحا	غير فرحا	المجموع
١٦	١٥ (٩٣,٧٥%)	١ (٦,٢٥%)	١٠٠ %

من جداول الأعلام، يعرف الباحثة أن الطلاب الذين يفرحون أكثر من الذين غير يفرحون. خمسة عشر الطلاب الذين يفرحون ونسبة مؤويتها ٩٣,٧٥%، وأما الطلاب الذين غير يفرحون طالبا واحدا ونسبة مؤويتها ٦,٢٥%. ويعرف الباحثة أن لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*) أكثر حماسا لطلاب فصل الخامس ومسور باللعبة.

ومن بيانات الاستبانة السابقة توصلت الباحثة إلى أن تعليم مهارة الكتابة باستخدام لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*) محبوب عند الطلاب وأن تعليم مهارة الكتابة للكلمات باستخدام لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*) سهل الطلاب لاستيعاب مهارة الكتابة للكلمات وأن الطلاب يشعرون بالمتعة والفرح عند تعليم مهارة الكتابة للكلمات باستخدام لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*) وأن تعليم مهارة الكتابة للكلمات باستخدام لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*) فعال من الأسلوب الذي قد سبق استخدامه في الفصل الخامس.

## المبحث الثاني : مناقشة نتائج البحث

### ١. تطبيق طريقة لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*)

لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*) هو طريقة التي يمكن استخدامها ودعوة الطلاب لتعلم النشط. يهدف أن يجعل الطلاب لديهم روح الاستقلال في التعلم ومتنامية إبداع. تهدف لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*) ليسهل الطلاب إتقان مهارات الكتابة. مهارة الكتابة على الوصف أو التعبير محتوى العقل بدأ من أبسط الجوانب مثل كتابة الكلمات حتى جوانب المقعد يعني إنشاء. وفي رأي سائد أن نموذج تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*) من خلال تهجئة أحد المفردات ويمكن أن يكون مجموعات أو فردي .

<sup>٢٠</sup> شريفة الدينية (٢٠١٤) استخدام طريقة spelling bee لترقية كفاءة المفردات في الموضوع "تقدم الأسرة" في الفصل الرابع مدرسة

الإبتدائية كندال

<sup>3</sup> Chairani Astina, *Penggunaan Media Permainan "Spelling Bee" untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Arab*. Wonosobo (Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, 2020) hlm. 236

وأهدف لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*) لزيادة نشاط الطلاب ومشاركتهم في عملية التعليم والتعلم.

أما تطبيق طريقة لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*) لتعليم مهارة الكتابة في مجموعة التجريبية الفصل الخامس في مدرسة جوهر العلوم الابتدائية الاسلامية سيتوبوندو فهي :

- تتقدم كل مجموعة بدأ من الرقم الأول حتى الآخر
  - يأخذ أحد الطلاب سؤالاً
  - يقرأ أحد الطلاب السؤال و يتهجى الطلاب الثاني عن السؤال
  - يكتب السؤال التي قد يتهجى على السبورة
  - يسأل المعلم هل الإجابة صحيحة أم خاطئة على الطلاب الآخر
  - والمعلم يقول الإجابة الصحيحة
  - ثم استمر مع المجموعة التالية حسب العدد
- من خلال الممارسة التي تم إجراؤها، ويظهر أن هذه اللعبة قابلة للتطبيق. يمكن ملاحظة ذلك من خلال عملية التدريس والتعليم من قبل الباحثين.

## ٢. فعالية لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*) لتعليم مهارة الكتابة

الفعالية من استخدام لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*) تستطيع أن تظهر من الناتجين، فهي:

**الأول،** من عملية التعليم والتعلم تستطيع أن تعرف نشاط التلاميذ باستخدام لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*)، وهذا البيانات يثبت بالاستبانة. في الاستبانة الطلاب الذين يفرحون عن دوافع الطلاب باستخدام لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*) أكثر من الذين غير يفرحون. خمسة عشر الطلاب الذين يفرحون وأما الطلاب الذين غير يفرحون طالبا واحدا . يعرف الباحثة أن لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*) أكثر حماسا لطلاب فصل الخامس و مسرور باللعب.

الثاني، من نتائج الاختبار القبلي والبعدي. لذلك تحتاج الباحثة إلى أسلوب تحليل البيانات. الأسلوب المناسب يعني اختبار  $t$ . والاساس من تقرير اختبار  $t$  :

- نتيجة الاحصائي  $3,1723 =$
  - نتيجة التقدير المعنوي  $0,01 = 2,750$  و نتيجة مستوى كبير  $0,05 = 1,697$
  - إذا نتيجة  $t$  الإحصائي أكبر من  $t$ -tabel لذلك  $H_0$  مرفوض و  $H_1$  مقبول
- نتائج هذه الدراسة تدعم في الدراسة السابقة شريفة الدينية (٢٠١٤) في موضوع "استخدام طريقة *Spelling Bee* لترقية كفاءة المفردات في الموضوع "تقديم الأسرة" في الفصل الرابع في مدرسة الابتدائية كندال<sup>٣٣٢</sup> . أن موجودة الاختلاف بين الاختبار القبلي والبعدي على مجموعة التجريبية، يتضح هذا من خلال اختبار  $t$  أن نتيجة  $t$  الاحصائي أكبر من نتيجة  $t$ -tabel  $3,964$ .

<sup>٣٣٢</sup> شريفة الدينية (٢٠١٤) استخدام طريقة *spelling bee* لترقية كفاءة المفردات في الموضوع "تقديم الأسرة" في الفصل الرابع مدرسة الابتدائية كندال

## الفصل الخامس

### الأختتام

#### أ. ملخص نتائج البحث

بعد تطبيق لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*) لتعليم مهارة الكتابة في بحث تجريبي لطلاب الفصل الخامس أ بمدرسة جوهر العلوم الابتدائية الإسلامية سيتوبوندو قد حصلت الباحثة الأستنتاج الآخبر وحصلاته كمايلي :

١. تطبيق لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*) فيما يلي :

- تتقدم كل مجموعة بدأ من الرقم الأول حتى الآخر
- يأخذ أحد الطلاب سؤالاً
- يقرأ أحد الطلاب السؤال و يتهجى الطلاب الثاني عن السؤال
- يكتب السؤال التي قد يتهجى على السبورة
- يسأل المعلم هل الإجابة صحيحة أم خاطئة على الطلاب الآخر
- والمعلم يقول الإجابة الصحيحة
- ثم استمر مع المجموعة التالية حسب العدد

٢. طريقة لعبة اتهجئة الهجائية (*Spelling Bee*) أفعال من طريقة قبل استخدامه, ويستطيع أن يظهر من نتيجة :

- نتيجة الاحصائي = ٣,١٧٢٣ , وهذه النتيجة أكبر من نتيجة التقدير المعنوي ٠,٠١ = ٢,٧٥٠ و نتيجة مستوى كبير ٠,٠٥ = ١,٦٩٧ لذلك يستطيع أن ينتاج أن H1 مقبول و H0 مرفوض.
- من نتيجة الاستبانة الطلاب الذين يفرحون أكثر من الذين غير يفرحون. خمسة عشر الطلاب الذين يفرحون و الطلاب الذين غير يفرحون طالبا واحدا.

من خلاصة الأعلاه يمكن استنتاج لعبة تهجئة الهجائية (*Spelling Bee*) فعال ليرتفع الحماس والمشاركة ويرتفع نتيجة التعلم في مهارة الكتابة خصوصا لكتابة الكلمات.

### ب. الإقتراحات

بعد أن يعرف استخدام لعبة اتهجئة الهجائية (*Spelling Bee*) لتعليم مهارة الكتابة يؤثر ألى الطلاب في مدرسة جوهر العلوم الابتدائية الاسلامية سيتوبوندو، تريد الباحثة أن يعطي الإقتراحات، فيما يلي :

١. يرجوا إلى جميع المدرسين والمدرسات أن يهتم جيدا إلى المواد واستخدم وسائل التعليمية والفعالية خصصا في تعليم مهارة الكتابة.
٢. استخدام لعبة اتهجئة الهجائية (*Spelling Bee*) لتعليم مهارة الكتابة جيدا لأن زيادة الحماسة و النشاطة.

٣. أن هذا البحث لم يكن كامل وكثير النقصان، فلذلك يرجوا الباحثة من الباحثين الآخرين أن يجعل أحسن عملية البحوث بهذه الوسائل لكي يكون كاملا في البحث.

## قائمة المراجع

- أبو علام, رجاء محمود .٢٠٠٦. *مناهج البحث في العلوم النفسية والتربية*. القاهرة :دار  
النصر الجامعات
- أوريل بحر الدين. ٢٠١١ . *مهارات التدريس*. مالانج: مطبعة جامعة مولانا مالك إبراهيم  
الاسلامية الحكومية مالانج
- عباس محمد, و اخونه. ٢٠١٤. *مدخل إلى مناهج البحث في التربية وعلم النفس*. عمان  
: دار المسيرة
- عبد العزيز, ناصف مصطفى. ١٩٨٣. *الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية*. الرياض  
عليان, أحمد فؤد. ١٩٩٢. *المهارات اللغوية ما هيتها و طرائق تدريسها*. الرياض : دار  
المسلم للنشر والتوزيع
- مقابلة مع معلم اللغة العربية مدرسة جوهر العلوم الابتدائية الاسلامية سيتوبوندو, ٠٣  
فبراير ٢٠٢١ . ١٤٠٧
- مقابلة مع سكرتير مدرسة جوهر العلوم الابتدائية الاسلامية سيتوبوندو, ٠٥ يونيو  
٢٠٢١ ٣٦.٠٨
- Arsyad Azhar. 2004. *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*. Yogyakarta
- Astina Chariani, Toyibah. 2020. *Menggunakan Media Spelling Bee Untuk  
Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Arab*. Jurnal Pendidikan  
Bahasa Arab
- Chairani Astina. 2020. *Penggunaan Media Permainan “Spelling Bee” untuk  
Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Arab*. Wonosobo (Jurnal  
Pendidikan Bahasa Arab)
- B Uno, Hamzah. 2013. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta : PT Bumi  
Aksara
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta. Bumi Aksara
- Hamid Abdul. 2008. *Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang : UIN Malang Press



Hamid Abdul. 2013. *Mengukur Kemampuan Bahasa Arab Untuk Studi Islam*.

Malang : UIN Maliki Press

Hartono.2008. *Statistik Untuk Penelitian* . Yogyakarta: pustaka pelajar

[https://id.wikipedia.org/wiki/Spelling\\_bee](https://id.wikipedia.org/wiki/Spelling_bee) , diakases pada tanggal 28 Februari 2021 pukul 17.29

[https://id.wikipedia.org/wiki/Spelling\\_bee](https://id.wikipedia.org/wiki/Spelling_bee), diakases pada tanggal 10 Juni 2021 pukul 06.05

<http://www.pendidikanekonomi.com/2015/10/perbedaa-strategi-metode-dan-teknik-.html> diakses pada tanggal 13 Oktober 2021 05.08AM

Mujib Fathul, Nailur Rahmawati. 2013. *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta : Diva Press

Musthofa, Syaiful. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. Malang : UIN Maliki Press

Mustofa Bisri, Abdul Hamid. 2016. *Metode Dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang : UIN Maliki Press

Nur Wahyuni, Esa. 2009. *Motivasi Dalam Pembelajaran*. Yogyakarta : UIN Maliki Press

Riduwan. 2009. *Dasar Dasar Statistik*. Bandung : Alfabeta

Sadiman Arif. 2006. *Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta : Grafindo Persada

Siregar, Eveline dan Hartini Nara. 2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Ghalia Indonesia

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung : Alfabeta

Sukmadinata. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Rosdakarya



ملاحق

## (وصف عام عن المدرسة جوهر العلوم الابتدائية الاسلامية سيتوبوندو)

يقف المدرسة جوهر العلوم الابتدائية الاسلامية سيتوبوندو في عام ١٩٧٠ م. ولكن

نزل المرسوم في التاريخ ٢٠ مارس ١٩٧٨. عنوان مدرسة جوهر العلوم الابتدائية الاسلامية

سيتوبوندو في الشارع كنديت لوجانجاع في القرية فاووهان فاناروكان سيتوبوندو. قد اعتماد

هذه المدرسة أُنزلت شهادة الاعتماد في التاريخ ٢٨ أكتوبر ٢٠١٤. منطقة هذه المدرسة

١٣٨٠ متر مربع. هذه المدرسة هي مدرسة خاصة تحت مؤسسة جوهر العلوم قريب من

المدرسة. اسم رئيس المؤسسة هو الدكتور مسيار غني الماجستير. والمرافق المدرسة يعني ستة

فصلا زغرفة مدير المدرسة وغرفة المعلمين ومكتبة وقاعة أو مصلى وثلاثة حمام وصاحبة

واسعة.

هذه قائمة المعلمين :

الرقم	الأسماء	تاريخ الولادة	منصب
١	حميم	سيتوبوندو، ٢٥ نوفمبر ١٩٧٢	مدير المدرسة
٢	عيدا نورمالا	سيتوبوندو، ٧ سفتمبر ١٩٧٣	معلم
٣	فائزة	سيتوبوندو، ٩ أكتوبر ١٩٧٠	معلم

٤	سايوني	سيتوبوندو، ٢٨ مايو ١٩٧٦	معلم
٥	أحمد رافق	سيتوبوندو، ٢٢ سبتمبر ١٩٨٢	معلم
٦	نور الامامة	سيتوبوندو، ١٩ ديسمبر ١٩٨٨	معلم
٧	فائز الحليم	سيتوبوندو، ١٩ يولي ١٩٩٨	معلم
٨	أنتان فرماتا ساري نور الهداية	سيتوبوندو، ١٤ مارس ١٩٨٣	معلم
٩	عبد الرزق	سيتوبوندو، ٢٦ أكتوبر ١٩٩٣	معلم

## INSTRUMEN ANGKET SISWA

### Identitas responden

1. Nama :
2. Kelas :
3. No. Absen :

### **Petunjuk pengisian :**

Beri tanda *check* ( V ) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

**SS : Sangat setuju    S: Setuju    TS: Tidak setuju    STS: Sangat tidak setuju**

### **Penerapan Permainan Spelling Bee**

No	Pernyataan	Nilai			
		SS	S	TS	STS
1	Saya sudah mengetahui permainan <i>spelling bee</i> sebelumnya				
2	Saya lebih cepat menangkap pelajaran dengan metode permainan <i>spelling bee</i>				
3	Permainan <i>spelling bee</i> sangat cocok untuk meningkatkan keterampilan menulis mufrodat dengan benar				
4	Permainan <i>Spelling bee</i> tidak cocok untuk siswa MI kelas 5				
5	Saya dapat menulis mufrodat dengan benar setelah bermain <i>spelling bee</i>				

### Motivasi Siswa Terhadap Permainan *spelling bee*

No	Pernyataan	Nilai			
		SS	S	TS	STS
1	Permainan <i>spelling bee</i> membuat saya lebih semangat belajar Bahasa Arab				
2	Saya tidak senang dengan permainan <i>spelling bee</i> karena sulit menurut saya				
3	Saya sangat senang bersaing dalam permainan <i>spelling bee</i>				

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**  
**(RPP)**

<b>Sekolah</b>	: MI Jauharul Ulum Situbondo
<b>Mata Pelajaran</b>	: Bahasa Arab
<b>Kelas/Semester</b>	: V/2 (dua)
<b>Materi Pokok</b>	: Kitabah tentang في البيت dengan menggunakan 20 mufradat baru
<b>Pertemuan</b>	: 15 dan 16 (4 x 35)
<b>Metode pembelajaran</b>	: Ikhtiyarat (sam'iyah syafawiyah, permainan spelling bee, penugasan, dan lain-lain)
<b>Standar Kompetensi</b>	: 8. Menulis Menuliskan kata sederhana tentang في البيت
<b>Kompetensi dasar</b>	: 8.1 Menyusun kata menjadi kalimat sempurna, membuat karangan sederhana tentang في المدرسة، في العمل، في المكتبة، في البيت Tema-tema tersebut diatas menggunakan pola kalimat yang meliputi مبتدأ + خبر + ظرف أو جار ومجرور أو خبر مقدم + مبتدأ + نعت
<b>Alokasi waktu</b>	: 2 x 35

**Langkah-langkah Pembelajaran :**

**a. Kegiatan Awal/Orientasi**

- ♦ Guru menyapa dan memperkenalkan diri pada siswa
- ♦ Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa
- ♦ Guru menjelaskan kompetensi yang diharapkan akan dicapai dan rencana kegiatan yang akan dilaksanakan berkenaan dengan في البيت



## b. Kegiatan Inti

- Guru menjelaskan tentang permainan *spelling bee* dan siswa diberi kesempatan untuk bertanya apabila kurang jelas
- Guru membagi kelompok menjadi 8 kelompok yang mana setiap kelompok terdiri dari dua siswa
- Satu kelompok maju untuk menjadi contoh di depan
- Memulai permainan yaitu setiap kelompok maju satu persatu untuk bermain, dimulai dari kelompok pertama
- Setelah selesai bermain, setiap kelompok langsung dievaluasi oleh guru
- Setelah semua berakhir guru menyampaikan pemenang dari permainan *spelling bee*

## c. Kegiatan Akhir

- Siswa menjawab pertanyaan guru tentang البيت في menggunakan lisan
- Guru menyampaikan kesimpulan pembelajaran
- Guru meminta ketua kelas memimpin doa

## Alat/Bahan/Sumber :

- Buku paket, perangkat pembelajaran, alat tulis, dsb.

## Materi : Mufrodat Bab في البيت

المعني	المفردات	الرقم
Kamar mandi	حَمَامٌ	١
Lampu	مِصْبَاحٌ	٢
Dapur	مَطْبَخٌ	٣
Majalah	مَجَلَّةٌ	٤
Kasur	سَرِيرٌ	٥
Bagus	جَمِيلٌ	٦
Kamar	غُرْفَةٌ	٧
Meja	مَنْضَدَةٌ	٨
Almari	خِزانةٌ	٩
Koran	جَرِيدَةٌ	١٠
Laptop	حَاسُوبٌ	١١
Teh	شايٌ	١٢

Jam	سَاعَةٌ	١٣
Jus	عَصِيرٌ	١٤
Ikan	سَمَكٌ	١٥
Makan	يَأْكُلُ	١٦

**Mengetahui,**

**Guru Mata Pelajaran BA**

**Mahasiswa PKL,**

**Nurul Imamah**

**Na'imatun Nur Wakhidah**

**NIP:**

❖ أَجِبِ الْأَسْئَلَةَ صَحِيحاً أَوْ خَطِئاً ( ص \ خ )

1. حَمَامٌ ( ص \ خ )
2. مِصْبَاحٌ ( ص \ خ )
3. مَطْبَاحٌ ( ص \ خ )
4. مَجَالَةٌ ( ص \ خ )
5. سَرِيرٌ ( ص \ خ )
6. جَمِيلٌ ( ص \ خ )
7. غُرْفَةٌ ( ص \ خ )
8. مِنْضَدَةٌ ( ص \ خ )
9. خِرَانَةٌ ( ص \ خ )
10. جَرْدَةٌ ( ص \ خ )

❖ اُكْتُبْ هَذِهِ الْمُفْرَدَاتِ بِشَكْلِ صَحِيحٍ

1. حَسُوبٌ : .....
2. يَا كُؤُلٌ : .....
3. شَيٌ : .....
4. سَعَةٌ : .....
5. قَلَامٌ : .....
6. مَقْصَافٌ : .....
7. حَالِيبٌ : .....
8. مَاءٌ : .....
9. عَصِرٌ : .....
10. سَمَاكٌ : .....

## صوار عن تطبيق لعبة spelling bee



## تشرح الباحثة عن لعبة spelling bee



## يتهجى الطلاب المفردات



## يكتب الطلاب المفردات على سبورة



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jalan Gajayana 50, Malang 65144 Telepon (0341) 551354 Faks (0341) 572593  
Website: [www.fiti.uin-malang.ac.id](http://www.fiti.uin-malang.ac.id) E-mail: [fiti@uin-malang.ac.id](mailto:fiti@uin-malang.ac.id)

Nomor : 300/Un.03.1/TL.00.1/05/2021  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Hal : Izin Penelitian

31 Mei 2021

Kepada  
Yth. Kepala MI Jauharul Ulum Paowan Panuruan  
di  
Situbondo

**Assalamu'alaikum Wr. Wb.**

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan Skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Na'imatus Nur Wakhidah  
NIM : 17150107  
Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab  
Semester : Genap Tahun Akademik 2020/2021  
Judul Skripsi : لترقية مهارة الكتابة في المدرسة جوهر العلوم الابتدائية الاسلامية سيتوبونودو استخدام لعبة  
Lama Penelitian : 31 Mei 2021 sampai dengan 30 Agustus 2021

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.  
Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**

Scan QRCode ini



untuk verifikasi

a.n. Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik,



Muhammiad Walid

Tembusan:

1. Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Arab;
2. Arsip.

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan adanya surat ini saya menyatakan bahwa atas nama NA'IMATUN NUR WAKHIDAH telah melaksanakan penelitian di kelas 5 MI JAUHARUL ULUM Situbondo.

Dengan judul penelitian "استخدام لعبة spelling bee لترقية مهارة الكتابة في المدرسة جولة العلوم الابتدائية الإسلامية سيتوبوندا"

Situbondo, 21 Juni 2021

Nurul Imamah, S.Pd

## السيرة الذاتية

### أ. المعلومات الشخصية



الاسم : نعيمة نور واحدة  
رقم الجامعي : ١٧١٥٠١٠٧  
مكان الميلاد وتاريخ : باليتار، ١٣ ديسمبر ١٩٩٨  
الجنس : الإندونيسي  
كلية \ قسم : كلية التربية  
قسم تعليم اللغة العربية  
سنة بداية الدراسة : ٢٠١٧  
العنوان : كندالرجا، تالون، باليتار  
الهاتف : ٠٨٥٨٥٩٩٢٣٩٦٢  
البريد الإلكتروني : [naimmatun368@gmail.com](mailto:naimmatun368@gmail.com)

### ب. المستوى الدراسي

الرقم	المستوى الدراسي	السنة
١.	مدرسة مصباح المنير الابتدائية الاسلامية باليتار	٢٠٠٨-٢٠١٣
٢.	مدرسة المتوسطة الاسلامية الحكومية الثاني باليتار	٢٠١٣ - ٢٠١٥
٣.	مدرسة الثانوية الاسلامية الحكومية الثاني كاديري	٢٠١٥-٢٠١٧
٤.	جامعة مولانا مالك إبراهيم الاسلامية الحكومية ملانق	٢٠١٧-٢٠٢١